HOBBY

Hi tech

Sega Rally. Primeras imágenes de la explosiva versión para SegaSaturn.

Año I
Número 7
Octubre 1995
475 Pesetas

• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •

Pippin:
Reportaje en exclusiva sobre la consola de Apple y Bandai

ZXE-D:
Más fuerza para PlayStation
Los gráficos renderizados se adueñan de los juegos de lucha



HOBBY PRESS

Editorial

Pequeños descubrimientos

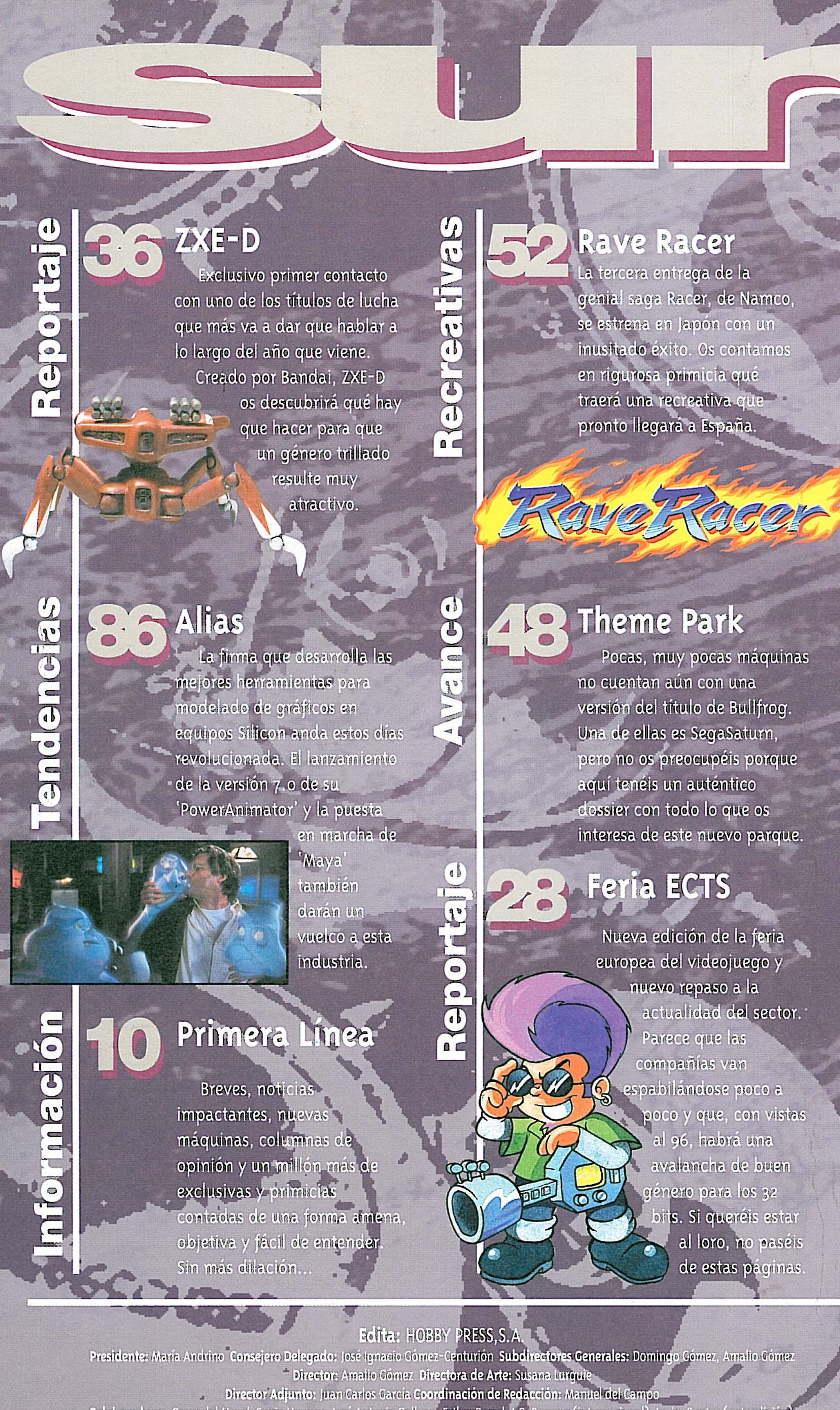
Lo bueno de trabajar en una revista de nueva generación es que tienes al alcance de los sentidos todo un universo de pequeñas cosas que va pasando a tu alrededor con el mismo sigilo con que transcurren los días, y los años.

Con sólo extender una mano puedes hacerte con un pequeño trozo de ese universo, y luego darlo a conocer al gran público. Es entonces y sólo entonces cuando de verdad comprendes las dimensiones reales de lo que vas descubriendo, y te das cuenta de que cada una de esas pequeñas cosas tiene mucho significado.

Este mes, en esta revista de nueva generación, hemos descubierto por ejemplo que Bandai tiene mucho que contar en este sector, que su Pippin sigue adelante y que se han involucrado como nunca en el proyecto software. Su ZXE-D, nuestro juego de portada que será editado en PlayStation, así lo demuestra.

Hemos descubierto también un Sega Rally victorioso, en el que la compañía nipona confía hasta la extenuación para darle un merecido empujón a su Saturn. Hemos descubierto que hay muchas más compañías de las que se piensa metidas hasta el cuello en la nueva generación, también que Psygnosis se ha volcado en PlayStation produciendo los mejores compactos de su vida. Hemos leído en los renglones de muchas cartas que hay gente que aún no se atreve a entrar en este mundillo de alta tecnología. En fin, que hemos ido atando pequeños descubrimientos con muchas reflexiones y nos hemos dado cuenta de que en realidad vivimos una situación que a los profesionales nos encanta. Los comienzos, que siempre son difíciles, a nosotros nos hipnotizan. Nos mueven a hacer cosas nuevas, a investigar, a deducir, a inventar... y a extender la mano para pillar al vuelo todos esos pequeños descubrimientos que pasan con el mismo sigilo que los días, y los años.

Sum



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo

Colaboradores: Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Gallego, Esther Barral, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña), Nicola Di Costanzo (Japón)

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 75 58

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99

Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM S.L. Miguel Yuste 33. 28037 Madrid. Tlf:3047070. Fax: 3042570

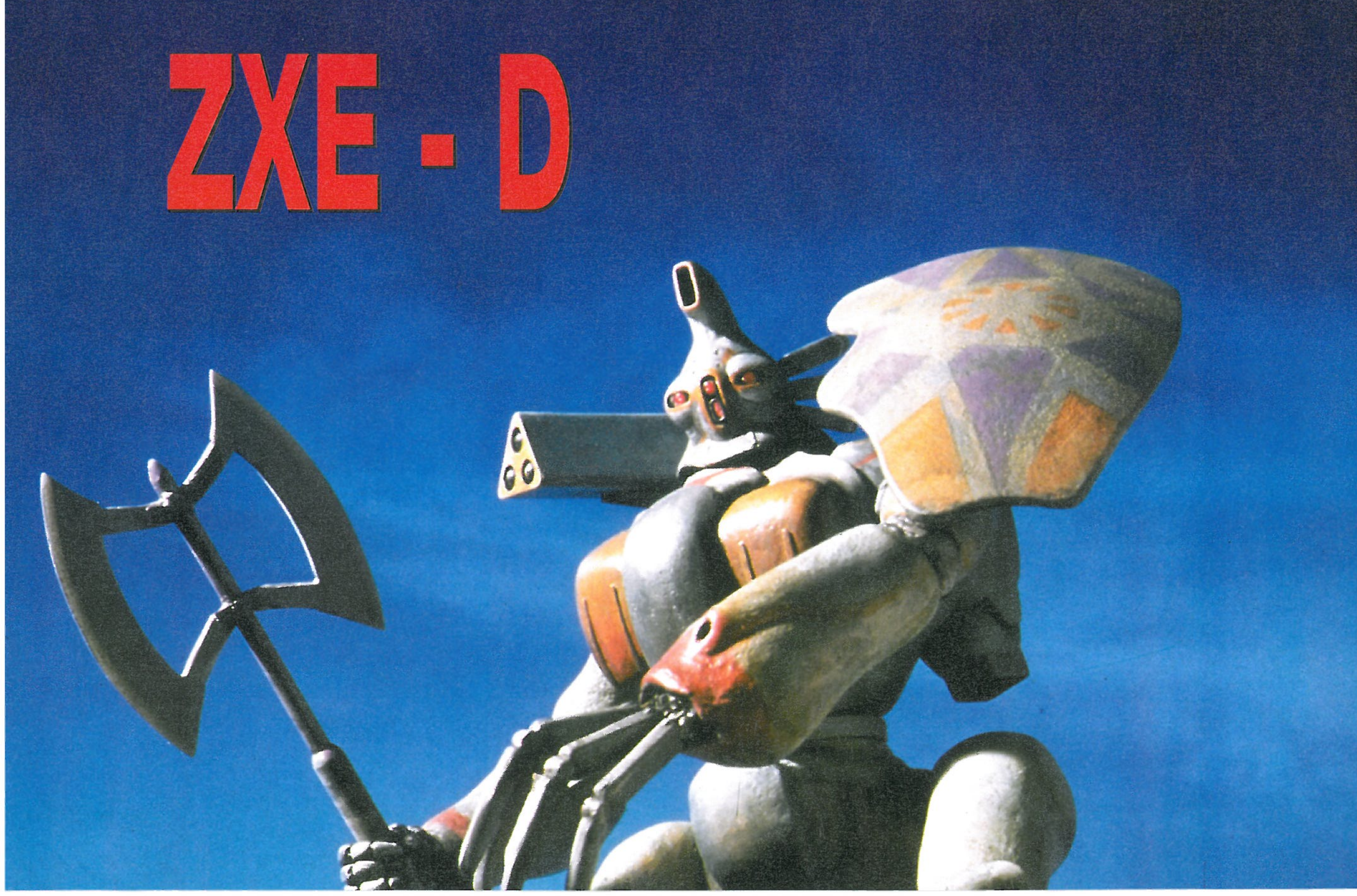
Depósito Legal: M-6554-1995

Número 7 Octubre 1995

nario

Lemmings 3D

ZXE - D





Otro que promete arrasar con todo

Es lo último de lo último. Llega directamente de Japón, desde la factoría Bandai para ser exactos, y sólo piensa en luchar. ¡Cómo todos!, diréis. Sí, pero con matices. La nueva bestia nipona está siendo diseñada con una idea clara de lo que debe ofrecer un compacto de golpes a la vanguardia. Un poco de aquí, otro pelín de allá, gráficos, movimientos, perspectivas y ¡parafernalia! La clave está ahí, en la parafernalia. En todo lo que rodea a un juego. ZXE-D empieza por unas siglas impronunciables y termina por unos personajes impresionantes, muy a lo Power Rangers, con una imagen de mito que promete arrasar. Será el año que viene cuando lo demuestre. En PlayStation.

Virtua Fighter Remix

El verdadero significado de la palabra 'texturas'

Hasta hace muy poco tiempo el término "texturas" nos resultaba a la mayoría de nosotros tan ajeno como indiferente.

Pero, oye, con esto de la llegada de las nuevas consolas poco menos que vamos a desgastarlo. Que si "miles de polígonos texturados" por aquí, que si "sabia utilización de las texturas´" por allá...

El último sentido que ha adoptado la palabreja es el que le ha dado Sega con el lanzamiento de Virtua Fighter Remix.

Con él, texturas se ha convertido en sinónimo de brillantez gráfica, de sorpresa visual, de humanización de la máquina. Se ha convertido, en definitiva, en sinónimo de Nueva Generación de Consolas, de futuro hecho realidad.



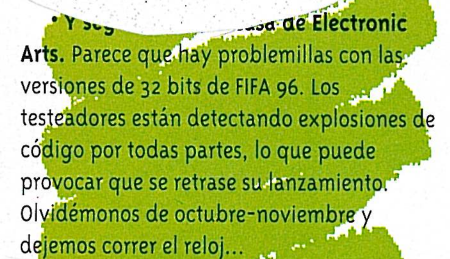
Shell Shock



Máquinas que se acercan al patrón humano

¿Cómo era eso?, ¿la realidad siempre supera a la ficción?..., ¿o era la ficción la que superaba a la realidad? En estos tiempos que corren, no hay duda: valen las dos pesquisas. El cóctel nuevas máquinas + potentes herramientas de diseño gráfico está permitiendo que ficciones hasta hace tiempo sin sentido, axesuadas y frías como un bit, se acerquen inexorablemente a un modelo humanizado que, ¡caray!, no estamos acostumbrados a exigir. La foto de familia que tenéis junto al texto es una prueba más de que, aunque la realidad supere a la ficción, la ficción está cercando a la realidad. Pronto, estos tipos que protagonizan Shell Shock, el juego de Core en Saturn, cobrarán vida propia. ¿Quién sabe, no?

Actualidad EN BREVE



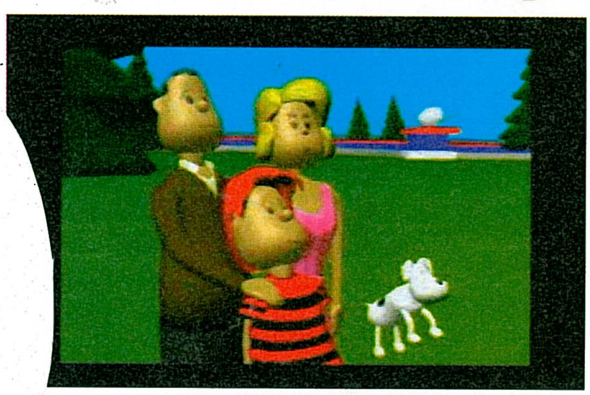
• Y s... ...sa de **Electronic Arts.** Parece que hay problemillas con las versiones de 32 bits de FIFA 96. Los testeadores están detectando explosiones de código por todas partes, lo que puede provocar que se retrase su lanzamiento. Olvidémonos de octubre-noviembre y dejemos correr el reloj...

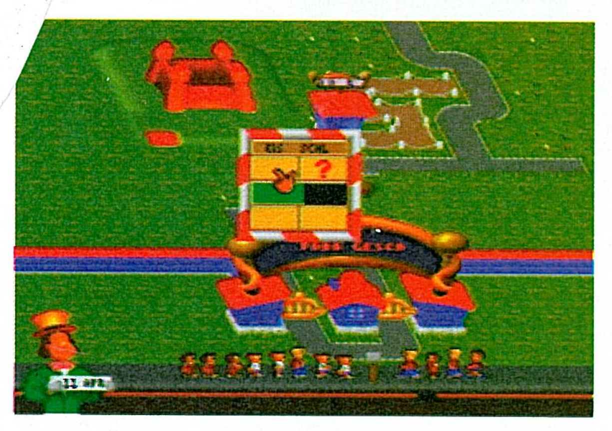
• **Una 'running demo' de Virtua Fighter 2 en versión Saturn** atraía la atención del público que se acercó al último Toy Show celebrado en Japón. A pesar de su más que temprano estado, el juego ya prometía muchas de las características que luego saborearemos en una versión definitiva que todavía tardará un pelín en aparecer. Las primeras conclusiones: baja definición para el modo gráfico y caracteres muy parecidos a los que vimos en el arcade.

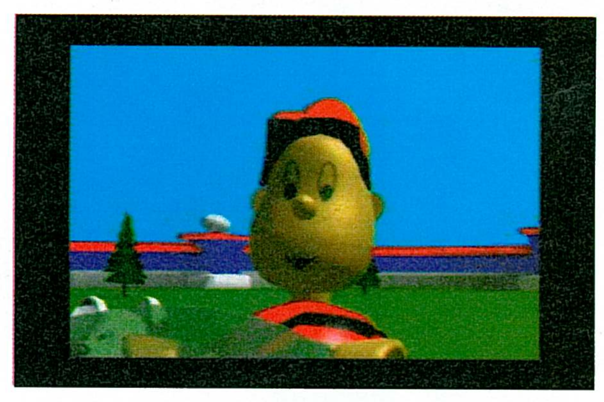
• **Otra desde Japón.** Según nuestro corresponsal en aquellas tierras, Nicola di Costanzo, parece que la versión que se distribuirá en Europa de Tekken 2, el arcade, será diferente a la que ahora pita en el país nipón. Resulta que dos de los luchadores de la máquina japonesa, un detective chino y una chica, serán sustituidos por dos colegas de ojos rasgados sin más ni más. A buen seguro que la chica enseñaba algo más de lo debido...

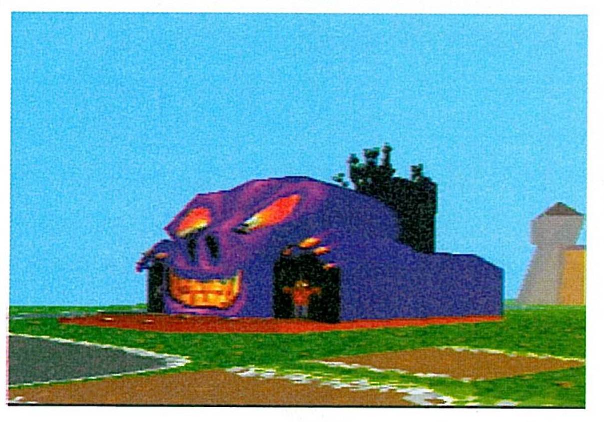
Con interesantes y sorprendentes novedades.

Theme Park, también en PlayStation.









Uno de lo títulos más explotados de **Electronic Arts,** Theme Park, tendrá su correspondiente versión para **PlayStation,** uniéndose así a la realizada hace unos meses para **3DO** y a la que se estrenará próximamente en **Saturn.**

Theme Park es un interesantísimo y original juego de estrategia en el que el jugador asume el rol del dueño de un parque de atracciones, con el objetivo de enfrentarse a todos los inconvenientes que puedan aparecer en una profesión como ésta. Así, se deben comprar nuevas atracciones, solucionar problemas laborales, mantener al público contento, etc...

En esta versión, sin embargo, se han incluido algunas novedades muy interesantes, entre las que destaca especialmente el «paseo virtual», un recorrido en primera persona con imágenes renderizadas, que permite "vigilar" de cerca las evoluciones del parque.

Otras novedades son las secuencias animadas de las atracciones o la espectacular «intro», también con imágenes renderizadas generadas por ordenador.

En Noviembre estará disponible este título en todo el mundo. A nuestro país llegará de la mano de **Electronic Arts Software.**

Spectravideo presenta sus nuevos productos.

Nuevos pads para SegaSaturn.

La compañía inglesa **Spectravideo** acaba de lanzar al mercado cinco nuevos pads para la consola SegaSaturn. Spectravideo es la firma que más explota en el mercado este tipo de productos y ahora ha decidido probar suerte en este nuevo soporte. En esta ocasión presenta cinco pads de espectaculares diseños que ofrecen prestaciones tan agradecidas como **auto-fire, slow-motion, 8 botones de control y cables extra-largos.**



También pueden ser programados para conseguir una mayor efectividad en determinados juegos.

Los precios de estos periféricos oscilan en Gran Bretaña entre las 15 y las 30 libras (es decir, entre 3.000 y 6.000 pts).

Saturn y PlayStation se encuentran entre sus preferencias.

Konami apuesta decididamente por los nuevos soportes.

A pesar de que Konami va a seguir lanzando títulos para Super Nintendo y Mega Drive, a partir de Noviembre llegará su primera hornada de juegos para los nuevos sistemas. Además de los ya anunciados **Parodius** y **Goal Storm**, ambos para **PlayStation**, en Enero del 96 lanzarán los juegos **Project Overkill, Castlevania The Bloodleting, NBA In the Zone, MBPLA Baseball** y **3D Golf.**



DRAGON MYTH

Konami se ha decantado por la acción desenfrenada en 3-D de los juegos Project Overkill y Castlevania -este último con la utilización de herramientas de Softimage y Alias para la renderización de los personajes- y por el deporte más americano de los otros tres títulos.



PROJECT OVERKILL

Por otro lado, Konami también se encuentra pendiente de algunos lanzamientos para **recreativa,** entre los que se encuentra la serie de juegos deportivos **Ultra Sports,** el shotgun **Crypte Killer** y el inclasificable **Chicken Dash.** Todos ellos han sido presentados en la reciente feria de las recreativas AMOA el pasado mes de Septiembre. También para formato arcade es otro título que se perfila como uno de los más rompedores en las navidades del 95. Se trata de un juego de lucha "uno contra uno". **Dragon Myth,** que presenta el impresionante aspecto que veis en estas imágenes. Sin duda, Konami dará mucho que hablar durante los próximos meses.

HABLANDO CLARO

Apple y Bandai ya saben hacer "Pippin"

Otro que se apunta al baile. Y ya van...ni me acuerdo. No está mal, así los usuarios tendremos más opciones donde elegir. Sin embargo, la nueva máquina de Apple y Bandai constituye un caso especial. Según el amigo Unozawa, Manager del Proyecto Pippin, esta máquina no puede compararse con ninguna de las consolas de la nueva generación. Vamos, que no va a ser una máquina pura de videojuegos. Pero es que tampoco se trata de un ordenador personal, vaya. Unozawa afirma que sería necesario crear una nueva categoría para clasificar a Pippin, algo a medio camino entre las consolas y el PC, ya que entre sus muchas posibilidades una de las que más se quiere potenciar es la de que sea utilizada con fines didácticos, especialmente para lo que aquí llamamos educación a distancia.

No me parece mala idea. Es una manera de desmarcarse del resto, ofreciendo un producto original e interesante. No está de más que alguien refresque el mercado con lanzamientos como éste. Ahora bien, yo me pregunto: ¿estamos preparados para una máquina de este tipo? Y cuando digo estamos, me refiero, por supuesto, a los españolitos, porque en Japón estarán muy acostumbrados a la educación a distancia a través del ordenador, pero aquí vemos este tema como algo aún bastante lejano.

No digo yo que dentro de algunos años, este sistema de educación esté a la orden del día, pero, desgraciadamente, parece que a los españoles no nos acaba de convencer eso de mezclar los negocios con el placer, o lo que es lo mismo, los videojuegos con las lecciones de matemáticas.

Mucho más "viables" son otros aspectos de Pippin, como la posibilidad de conectarse a una red tipo Internet exclusiva, su relativa compatibilidad con Macintosh o acceder a juegos de calidad gracias a sus potentes circuitos. Eso sí que puede convertir a Pippin en una super máquina capaz de competir con la más pintada.

Pero mejor que aquí no nos vendan más burras, porque aunque vayamos con cierto retraso con respecto a otros países, somos los más avanzados en reconocer lo que nos interesa y lo que no. Que para eso no hace falta estar en la vanguardia tecnológica.

Manuel del Campo

• Cambio de rumbo, trayectoria y hasta ¿sexo? de American Laser Games. La compañía americana que había bordado el shooter de vídeo a full screen se nos desmarca ahora con su primer título en PlayStation. Shining Sword será un juego de fantasía medieval que aprovechará al límite la potencia gráfica de la máquina de Sony. Nos hemos quedado tan impresionados que se nos había olvidado deciros lo de la fecha, sí, que el juego no estará disponible hasta el tercer trimestre del año que viene. Largo lo fiáis...

• Acclaim ya sabe lo que es saborear un número uno en las listas japonesas de videojuegos. Su bombazo 'D´s Dinning Table' lleva ostentando esa posición desde el mes de agosto, que es cuando apareció la versión Saturn de esta aventura desarrollada por Warp of Japan para Acclaim. 'D´s Dinning Table' es una aventura estratégica adornada por renders y animaciones vía Silicon Graphics. Se espera una versión en PlayStation a final de año.

• Y más de Acclaim, sólo que ahora desde los USA. La compañía americana está como unas castañuelas en vista del éxito que están obteniendo los primeros compactos que han publicado para PlayStation. Se trata de Street Fighter The Movie y NBA Jam T.E., títulos de sobra conocidos que se han pegado un buen lavado de cara para dar la ídem en 32 bits.

• ¡Tenemos noticias de Jaguar! Products Final informa desde Barcelona que el esperadísimo CD ROM para la consola de Atari está ya disponible al precio de 39.999 pts. Pero no se queda ahí, sino que tras la sequía veraniega de producto, nos avanza el más que inminente lanzamiento de dos grandes cartuchos: White Men Can´t Jump, un juego de basket hecho a lo grande, y Super Burnout, un arcade motorizado que os sorprenderá por su velocidad.

• Esto sí que es la bomba, ¡apoyo institucional para el desarrollo de los videojuegos! Como lo oís, el gobierno coreano planea invertir más de 40 billones de dólares en la industria de ordenadores y videojuegos hacia el año 1997. Dentro de este presupuesto se incluirá la creación de un

American Laser Games busca nuevos horizontes.

Mazer, aventuras en el espacio exterior.

La compañía American Laser Games ha dado un vuelco a su estrategia de lanzamientos con su nuevo juego para **3DO** llamado **Mazer.**

Después de mucho tiempo dedicado a intentar que no soltemos ni un minuto la pistola, ha abandonado momentáneamente los juegos de disparo con imágenes reales de vídeo para probar suerte con una aventura en 3-D que presentará una perspectiva isométrica muy similar a la del juego **Syndicate.**

En **Mazer,** cuatro extravagantes aventureros tendrán la misión de rescatar a multitud de prisioneros humanos que se encuentran recluidos en diferentes escenarios, para después buscar y eliminar al robot jefe de cada fase.

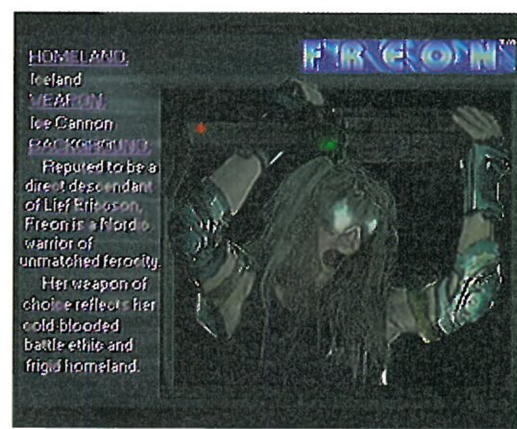
El juego presentará una combinación constante de acción y estrategia, bajo un aparente aspecto gráfico que contendrá digitalizaciones e imágenes prerenderizadas.

Cada personaje contará con multitud de opciones y movimientos que le permitirán encarar cada misión bajo diferentes puntos de vista.

American Laser Games ha puesto mucho empeño en el lanzamiento de este título, y pretende que sea uno de sus productos más fuertes de cara a los próximos meses.







Ganadores concurso GOLDSTAR 3DO

Estos son los ganadores de nuestro concurso que recibirán una consola Goldstar 3DO y el juego FIFA Soccer. Gracias a todos por vuestra participación.

Francisco Josè Gonzàlez ....Madrid
Daniel Macìas Aguilera.............Ayamonte
Ibon Iñiguez Pascal ....Irùn
Miguel Mateo Lozano ....Barcelona
Jose Antolinos Clemente ....El Palmar
Antonio Puente Fernàndez ....El Ferrol
Javier Igualada Porqueras ....Barcelona
Jose Antonio Navarrete Ruiz ....Sevilla
Miguel Pèrez Laurendeau ....Madrid
Antonio Guerrero Faura..................Murcia

centro de formación para diseñadores y la exención fiscal y otras ayudas para empresas relacionadas con esta actividad.

• Bullfrog acaba de anunciar la próxima aparición en el mercado de las versiones Saturn y PlayStation del aclamado Magic Carpet. El juego que ya rompía moldes tras su lanzamiento en plataformas PC CD ROM, hace más o menos un año, optimizará aún más su tecnología con vistas a estar preparado para impactar al público de nueva generación a lo largo del año que viene.

• Williams Entertainment ha llegado a un acuerdo con Panasonic Software para lanzar al mercado la versión 3DO de Mortal Kombat III. El acuerdo otorga a Panasonic los derechos para publicar otros títulos de Williams, como NBA Jam.

• De 349$ a 299$. El recorte de precios que le ha pegado Goldstar a su 3DO invita a pensar en una nueva batalla en el mercado americano de nuevas consolas. Panasonic también ha disminuido el precio de su máquina en Japón (ahora está a un precio que equivale a 225$) y ya se hacen esperar reacciones por parte de Sega y Sony.

• Una medida inusual. Así debemos calificar el interés que se está tomando Sega con sus usuarios en Estados Unidos. ¿Que por qué? Atentos a las medidas. A todos los que se hayan hecho con una Saturn antes de que se lanzara oficialmente en los Estados Unidos (mayo de este año), Sega les regalaba un CD de música titulado 'That Virtua Feeling' y otro CD con dos niveles jugables de Panzer Dragoon. Antes, eso sí, el usuario debía enviar su tarjeta de registro. Seguimos, los que adquirieron la consola entre mayo y septiembre, recibirán previo registro una copia sin coste alguno de Virtua Fighter Remix. Y eso no es todo. Todos aquellos que compraron la consola durante el mes de septiembre, obtendrán gratuitamente una copia de los compactos Virtua Fighter Remix, Clockwork Knight y World Wide Soccer (Victory Goal), además del CD de música y la demo jugable de Panzer Dragoon. O sea que se han puesto las botas los colegas yankees.

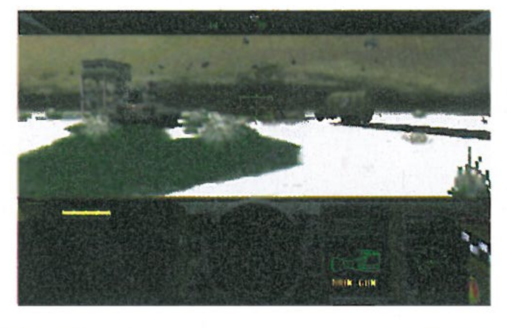
De momento, Sega nos ha confirmado que en Europa no se tiene pensado hacer nada parecido.

Crece la expectación en torno al nuevo juego de Core.

Acción de élite en Shellshock.



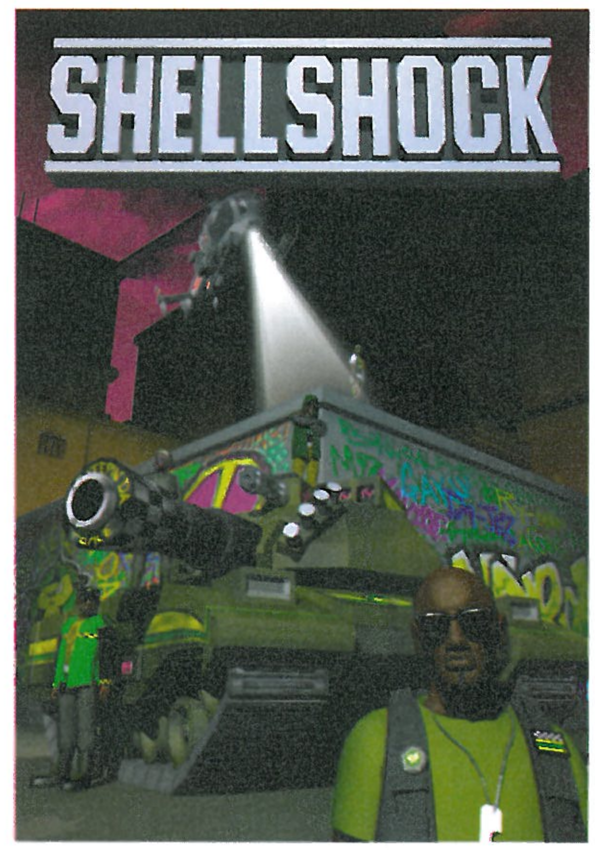




Como ya os anunciamos el mes pasado, la compañía británica **Core** se encuentra en estos momentos completando un nuevo programa llamado **Shellshock.**

Se trata de un arcade en 3D al estilo Battlezone, un género que ya ha experimentado esta compañía con títulos como **Battlecorps** o el propio **Thunderhawk,** aunque en esta ocasión el juego estará protagonizado por un tanque de combate.

Su objetivo será encontrar y aniquilar a todo un ejército enemigo a lo largo de 24 espectaculares misiones y el aspecto gráfico del juego se distinguirá por sus escenarios repletos de texturas y por el diseño de los tanques, que ha sido desarrollado con la ayuda de estaciones de trabajo **Silicon Graphics.**



También se incluirán imágenes en Full Motion Video y una banda sonora original repleta de música rap.

En otro sentido, **Core** está especulando con la posibilidad de incluir una opción en la que puedan participar hasta ocho jugadores simultáneos.

Está previsto que el lanzamiento de **Shellshock** se efectúe en este mes de Octubre para **PC-CD-ROM, Saturn** y **PlayStation**, aunque también será versionado para **32X** y **3DO**.

Todo el mundo coincide en señalar a **Shellshock** como uno de los programas más interesantes de los próximos meses.



Nuevo modelo con pantalla de 50 pulgadas.
Cyber Cycles, mejor y más grande.

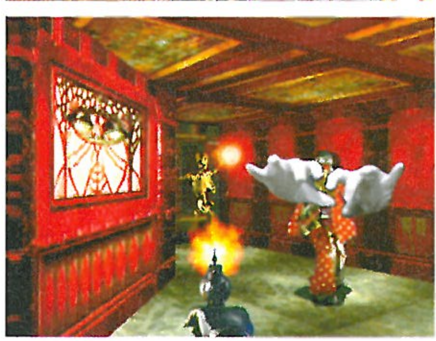
Desde este mes de Septiembre, los buenos aficionados a los salones arcade tienen la oportunidad de disfrutar de un nuevo modelo de la máquina de Namco, **Cyber Cycles**, que presenta interesantes novedades con respecto a su antecesora.

La más importante es la sustitución de las pantallas de 25 pulgadas que os mostramos en su día, por otras de un tamaño mayor, exactamente 50 pulgadas. Como os podéis imaginar (sobre todo si echáis un ojo a esta foto) el aspecto de la máquina ha variado notablemente, aumentando su espectacularidad, y permitiendo a los jugadores disfrutar de unas imágenes mucho más impactantes. Al mismo tiempo, también se ha mejorado el sonido, con lo que el resultado final es excelente.

Tanto los que no conociérais el original como aquellos que ya hayáis probado las excelencias de Cyber Cycles, encontraréis en este nuevo modelo un montón de alicientes.

Otro juego más en la línea Doom.
Llega Killing Time para 3DO.





El equipo de **Studio 3DO** ha dado un salto en el tiempo para repescar los maravillosos años 20 en su nuevo juego para **3DO: Killing Time.**

Siguiendo las líneas clásicas del mítico Doom, **Killing Time** presenta una aventura en primera persona repleta de acción, enemigos y buenos ratos de suspense. El objetivo del jugador será escapar de una mansión literalmente infestada de fantasmas, para lo cual tendremos que ir encontrando las pistas necesarias que nos lleven hasta la salida.

Todo el juego presenta un sorprendente aspecto en **3-D**, y además incluye algunas escenas digitalizadas en cuya realización han participado un completo elenco formado por 17 actores.

Un sabroso cocktail que promete buenos ratos de diversión en 3DO.

'Genesis Nomad' ya ha sido anunciada en los Estados Unidos
Sega presenta su consola portátil de 16 bits



Sega ya tiene preparada la consola portátil del futuro. Se llamará **Genesis Nomad,** -al menos en USA-, y promete revolucionar una vez más este cambiante mundo de los videojuegos.

Genesis Nomad es una consola portátil 100% compatible con **Mega Drive** que reune en una pantalla de 3 1/4 pulgadas toda la calidad gráfica y sonora de los juegos para la 16 bits, permitiendo al jugador una libertad total de movimientos.

La nueva máquina -que se distribuirá de forma limitada durante el mes de octubre y llegará a todas las tiendas del mundo en la primavera del 96-, tiene un diseño similar al de **Game Gear**: el mismo color, líneas parecidas y hasta la entrada de cartuchos colocada en el mismo sitio: en la parte de atrás. A todo esto, le añade seis botones de control, un hueco para las seis pilas que requiere y una ranura de cartuchos.

Nomad también contará con periféricos específicos. Habrá un adaptador a corriente, un pack de pilas recargables , otro adaptador para la batería del coche y un cable, ojito a esto, que os permitirá conectar la consola al televisor, es decir, que podréis hacerla funcionar como una **Mega Drive.** Esta maravilla transportable saldrá a la venta en el mercado americano a un precio no superior a los 200$ (unas 25.000 pesetas).

El equipo de Mizuguchi continúa lanzando nuevos productos.

Rail Chase 2, lo último de AM3.

AM 3, el departamento de desarrollo de Sega responsable del exitoso **Sega Rally,** ya tiene un nuevo juego en los salones japoneses. Se trata de **Rail Chase 2,** la secuela de un programa que ellos mismos realizaron hace algunos años. Claro que esta nueva versión supera con creces al juego original. De momento, han aprovechado la placa **Model 2** para inundar la pantalla de polígonos, y al mismo tiempo dotar al juego de una sensación de velocidad impresionante. **Rail Chase 2,** está protagonizada por una especie de vagoneta que se desplaza por unos raíles, desde la cual se deben ir salvando mil y un obstáculos. Ni que decir tiene que el juego está inspirado en la famosa secuencia de la película **Indiana Jones y el Templo Maldito.** La máquina cuenta, además, con diferentes sensores y dispositivos que transmiten el movimiento de lo que está ocurriendo en la pantalla.

Pronto llegará a nuestro país. Esperamos.



Desde el 21 de agosto está en las tiendas norteamericanas.

Virtual Boy ya se ha estrenado en USA.

Virtual Boy, el nuevo aparato de 32 bit de **Nintendo,** está disponible en el mercado USA desde el 21 de Agosto pasado. De momento, parece ser que ha sido bien recibido por el público, gracias en parte al precio al que finalmente ha sido lanzado: 180 $ (unas 23.000 pts), con el juego **Mario´s Dream Tennis** incluido.

Virtual Boy es un aparato unipersonal que se adapta a los ojos del usuario y que presenta unas imágenes tridimensionales en rojo y negro, gracias a la astuta utilización de un sistema estereoscópico de espejos y lentes polarizadas. La idea de **Nintendo** es lograr la concentración total del jugador, de forma que se abstraiga totalmente de lo que ocurre en el exterior gracias a las imágenes 3D que ofrece el aparato y con la ayuda de otros elementos accesorios, como el sonido estéreo que despliegan sus dos altavoces.

El visor, -la parte fundamental de este soporte-, se complementa con un pad de control, y también está previsto que en breve pueda disponerse de un cable adaptador para participar dos jugadores simultáneamente.

Los juegos de este soporte se presentan en forma de cartucho, con un tamaño ligeramente superior al de los juegos de **Game Boy** y su precio aproximado en USA es de 5.000 pts. Ya existen varios títulos disponibles, la mayoría producidos por Nintendo: **Galactic Pinball, Mario Clash, Red Alarm, Teleroboxer** y **Wario Cruise.**

La llegada de esta consola a **Europa** depende directamente del éxito que obtenga en Estados Unidos.

¿Los últimos... serán los primeros?

Leí en un periódico inglés hace bien poquito que Nintendo era realmente la única compañía que había entendido el mundo del videojuego. Al articulista se le veía el plumero, pero había cierta parte de razón entre toda esa cascada de opinión. Sólo así se puede explicar que en estos tiempos que corren, tan competitivos, tan comparativos, el mundo arda en deseos por ver una consola cuyo verdadero potencial es aún una incógnita, aguantándose o resignándose al deseo de comprar otras que ya están a la venta.

Lo de Ultra 64 es algo que me está llegando al corazón. Ha provocado tal cantidad de sentimientos contrapuestos que uno no puede por menos que parar un rato el mecanismo de la conciencia y prepararse para cualquier cosa. Nintendo ha prometido el oro y el moro, ha jugado con el tiempo, ha prometido un precio más que atractivo para su máquina y ha dejado al personal un par de veces compuesto y sin noticias. Hubo muchas voces que se levantaron contra Nintendo. Incluso las nuestras, lo reconocemos. Habéis perdido el tren, no sabéis lo que hacéis, os van a comer el terreno... El tiempo y el desarrollo de los acontecimientos está acallando todas estas voces.

Nintendo ha cogido por donde más le duele a la industria del videojuego y se ha dado cuenta de lo que realmente pasa. Pasa que estamos en una época de cambio, una época en la que mucha gente no sabe aún lo que quiere, una época de enconada rivalidad con el PC, una época, en fin, en que la nueva generación de jugones anda absolutamente perdida. Todo eso queda a un lado cuando se habla de Ultra 64, del espejismo que tiene que venir. La consola de Nintendo es ahora mismo la esperanza para un mercado de consolas en franca recesión y que espera ávido la llegada de un auténtico bombazo. Vaya, hombre, quién nos lo iba a decir.

Si su consola arrasa no será la primera vez que el último en salir a la pista acabe ganando la carrera, pero sí podría ser la más sonada. Esta vez, además, podría ser una cuestión de supervivencia.

Diddy K

Yu Suzuki, ahora va en moto

Una vez más nos ponemos al habla directamente con el corazón del videojuego. Desde Japón, nuestro corresponsal, Nicola Di Costanzo, nos envía las novedades más radiantes y los trabajos más espectaculares en los que las principales compañías niponas están trabajando en estos momentos. ¡Acérquense y vean, tenemos juegos para todos los gustos!

Hang On' 95
Lavado de cara para el arcade motorizado de Sega

Sega está utilizando los sistemas más avanzados de desarrollo para programar este Hang On'95, el cual verá próximamente la luz en su versión Saturn.

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn aún sin determinar.

Yu Suzuki, el director del departamento de desarrollo de software de **Sega**, anda estos días especialmente liado. No conforme con idear y diseñar las placas recreativas y posteriores versiones para **Saturn** de los éxitos de la empresa japonesa (**Daytona, Virtua Cop** o la saga **Virtua Fighter**), va y reaparece en escena proponiendo un 'restyling' de uno de los juegos que más ha dado que hablar en este lúdico mundo. Hablamos de **Hang On**, una de las 'vacas sagradas' de **Sega**, que pasó por el arcade y **Mega Drive** y que ahora va a lavarse la cara para estrenarse en **Saturn**.

Hang On'95: las motos más potentes también correrán por los circuitos de SegaSaturn.

¿Que cómo? Para empezar, número al canto, que se llevan. Será **Hang On'95**. Y para seguir, un dato técnico importante: será uno de los primeros juegos que se sirva del nuevo kit de desarrollo para **Saturn**, cuya capacidad técnica tuvimos oportunidad de ver hace algunos números en el reportaje sobre **Virtua Fighter 3**.

El nuevo **Hang On** no se alejará de las consignas de siempre: moto que compite contra otras en pistas abiertas que transcurren por multitud de países. Los cambios llegarán de la mano de los gráficos (la nitidez y el colorido de los vehículos), las texturas (muy al uso de los **Daytona** y **Rally**) y, claro, de la doble perspectiva: sobre la moto y tras la moto. En la primera, un completo despliegue informativo en pantalla: tiempo, número de vueltas, mapa de la carretera. En la segunda, sólo tú y otras 30 motos.

De momento poco más. Sólo que el juego está aún a falta de bastante código, y también que nadie ha dicho todavía si se adaptará o no al volante de **Sega**.





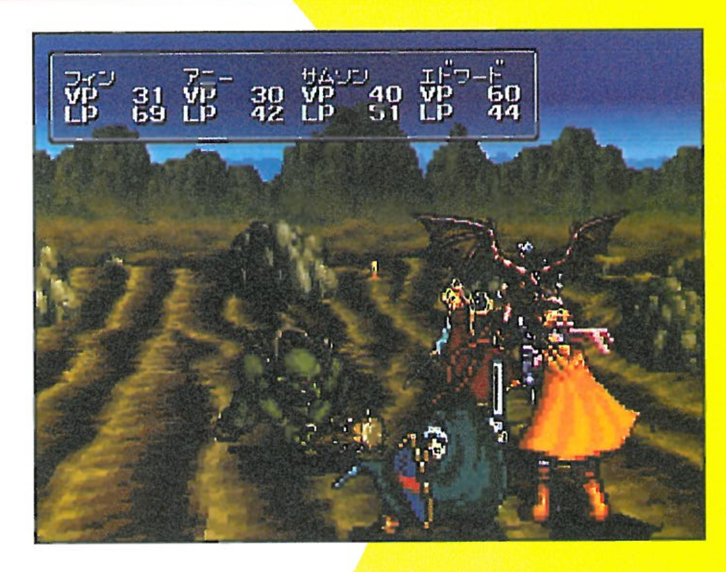


Llega un nuevo RPG de la mano de Sony

Beyond The Beyond

El rol da espectáculo en PlayStation

- Compañía: SCE/Camelot
- Lanzamiento: Versión PlayStation en otoño a la venta en Japón



A pesar de que se le han introducido ciertos elementos muy al estilo europeo, -como pueden ser las fases de combate-, Beyond the Beyond tiene escasas posibilidades de llegar a nuestro país, especialmente por el problema que supone la traducción de todos sus textos.

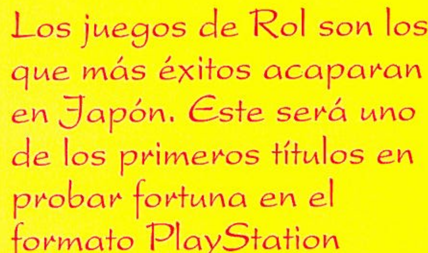
A partir de los esquemas ya revisados en **Shining Force** y haciendo suyas las consignas de **Arc the Lad**, -un disco de Rol para **PS** que lleva un tiempo dando guerra en Japón-, **Sony Computer** está a punto de poner a la venta **Beyond the Beyond,** un nuevo RPG (Rol Playing Game) diseñado con el objetivo de despertar el interés de los profanos en este tipo de juegos.

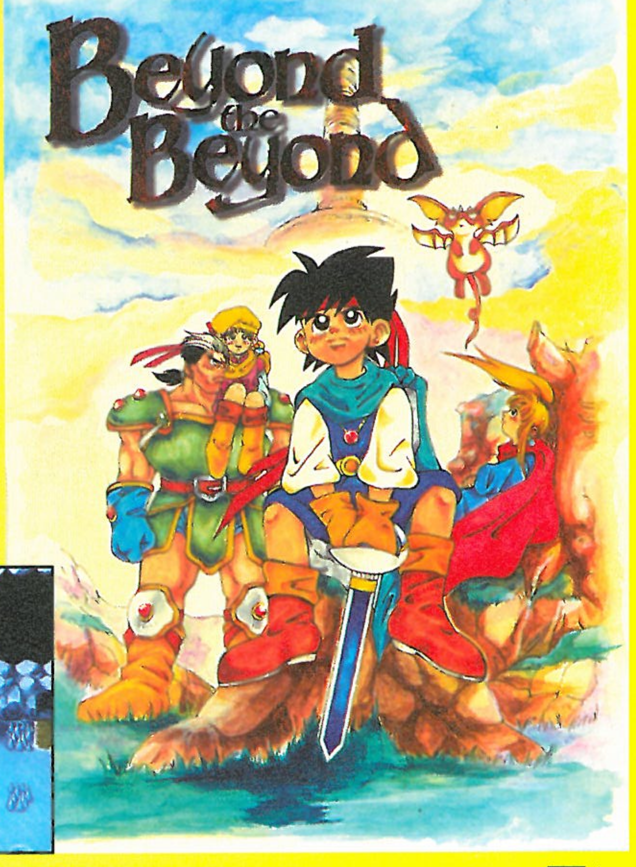
Beyond the Beyond tenderá al RPG de toda la vida, pero incluyendo escenas de combate en inusitado 3D que no sólo pondrán los pelos de punta a más de uno, sino que además atraerán al personal a participar en la batalla.

Diseñado por uno de los "ex" del equipo que concibió **Shining Force** para **Sega**, el juego se dividirá en dos mitades de diferente ralea. La primera, con el típico mapa, los típicos personajes obedientes, el típico héroe y las típicas comeduras de cabeza sobre la preparación para la batalla. La segunda incluirá las mencionadas e inesperadas escenas de combate, las cuales se abastecerán de perspectivas y gráficos tridimensionales que no utilizarán polígonos, sino bitmaps modelados en 3D y divididos en multitud de sprites. El número de sprites se corresponderá con los ángulos de visión posible, así que imaginaos el espectáculo tanto en apariencia como en tamaño que proporcionarán los guerreros.

Sony ha incluido un par de nuevos sistemas tácticos que tienen mucho que decir en la acción. Uno es el **Reality Battle-stage System** (RBS), que permite movilidad total a los personajes ofreciéndoles la posibilidad de girar hasta 360 grados. El otro se llama **Active PlaySystem** y es un marcador en la zona alta de la pantalla que indica los puntos de vitalidad y vida que se pierden o ganan durante un combate.

Beyond the Beyond aparecerá en breve en **Japón**, lo que no tenemos tan seguro es que llegue a **España**, por mucho que sus escenas de combate hayan sido diseñadas al gusto europeo.





¡¡Gran Exclusiva!!

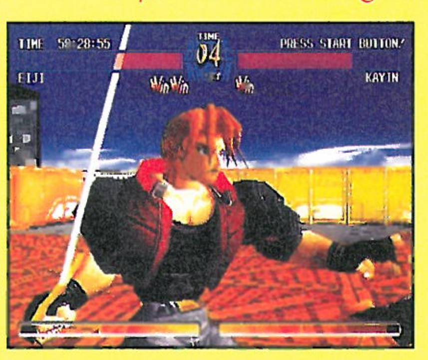
Primeras imágenes del juego de lucha más esperado del momento

Toh Shin Den 2

Takara contrataca con fuerza inusitada

Hitech ha conseguido las primeras imágenes de Toh Shin Den 2, un juego que mejorará el impresionante trabajo a nivel gráfico mostrado en su primera entrega.

- Compañía: Takara
- Lanzamiento: Versión PlayStation aún sin determinar.





Harto ya de tanto clónico, el equipo de **Takara** que dio vida a **Toshinden** ha decidido ponerse manos a la obra de nuevo. En su mente, la concepción de un nuevo arcade de lucha que, sin alejarse de los esquemas que tanto gustaron en **Japón** y pronto arrasarán en **España**, marcara diferencias con el resto de sus competidores.

En esas andan metidos ahora, buscando nuevos alicientes, diseñando nuevos personajes y soltando información con cuentagotas. Pero bueno, como **Hitech** no descansa hasta conseguir lo que quiere, vamos a ver si estos datos que os adelantamos sirven para poneros en situación.

En primer lugar debemos comentaros que **Toshinden 2** está siendo diseñado para arcade y para **PlayStation** de forma independiente. Es decir, que no habrá conversiones, sino juegos diferentes. Según informaciones de **Takara**, la programación de ambos formatos está aún al 20%, por lo que muchas de las cosas que leeréis pueden estar cambiando en este instante.



La plantilla de luchadores original no sufrirá bajas. Su popularidad en **Japón** es tan exagerada que **Takara** ha optado por mantener la escuadra en cartel. Sólo tres cosas cambiarán. Una, la vestimenta, ya que se ha apostado por un nuevo look que además incluirá modificaciones a medida que se desarrollen los combates. Dos, el tema de los jefes: está previsto que Gaia participe en el torneo como un luchador más, y que al gran 'boss', Sho, le acompañe otro personaje aún sin definir. Y tres, que aunque Ellis y Sofia, las dos féminas, repetirán presencia, es bastante probable que aparezca una nueva niña en combate.

Por la parte de los golpes, se está intentado equilibrar en la medida de lo posible las características de todos los luchadores con el fin de buscar más competitividad. Además, se está trabajando en un nuevo tipo de ataque que estará muy relacionado con los efectos de luz: ataques a contraluz, se llamarán, y pasarán porque el jugador adapte sus golpes a la posición del sol en cada momento.

Esto de los golpes de luz nos viene de perilla para comentaros otro de los aspectos técnicos que tiene ensimismados a los de **Takara**: los efectos de luces y sombras para conseguir un mayor realismo. Habrá una especie de luz halógena fija en cada escenario cuyo efecto se verá realzado por el trabajo en precisos efectos de sombra que esta gente está desarrollando.

Quizá a mediados del próximo año podremos descubrir en qué ha quedado todo esto. De momento conformémonos con saber que el tema está en marcha y ha cogido un buen ritmo.



Toh Shin Den 2 mantendrá a todos los luchadores que le hicieron tan famoso e incluirá otros nuevos, como puede ser una luchadora más y un nuevo "boss" que acompañará al ya conocido Sho.

Sube enteros la fiebre japonesa por el soccer

J-League Soccer EX

Namco quiere golear

- Compañía: Namco
- Lanzamiento: Versión PlayStation aún sin determinar



No. Los nombres que aparecen en esta pantalla, -Verdy y Cerezo-, no son dos marcas de modernas bebidas refrescantes, son los nombres reales de dos equipos de fútbol japoneses, ya que en J-League Soccer EX participarán los equipos que forman la liga del país del Sol Naciente. Lo que ya no os podemos asegurar es si los nombres de los jugadores son reales o no. Lo lamentamos, no estamos demasiado 'puestos' en la competición liguera nipona.

Aunque lo del fútbol es un fenómeno de reciente implantación en **Japón**, los mejores diseñadores de videojuegos no han dudado lo más mínimo a la hora de apuntarse a la movida. **Namco** es quizá el alumno aventajado de toda esta generación de nuevos futboleros. Ya en agosto de 1993 se estrenaba en el mundillo con **J-League Soccer** y ahora, sólo dos años después, la compañía de **Ridge Racer** y **Tekken** vuelve a la carga con la versión para **PlayStation** de aquel éxito que ya ha conocido dos entregas.

J-League Soccer EX combinará tramas poligonales en 3D con sprites tradicionales. Mientras el estadio ha sido rediseñado a partir de polígonos, para los jugadores se ha creído conveniente emplear sprites por aquello de que se obtiene una mejor respuesta en el control. En todo caso serán grandes y muy coloristas (incluso las camisetas serán auténticas).

Habrá tres perspectivas de juego. La Normal, que será lateral superior y ofrecerá una vista muy parecida a la que podría tener cualquier hincha desde la grada. Y otras dos, lateral y aérea, que nos servirán para tomar decisiones estratégicas. Disfrutaremos también de un sistema de 'barrido' en el que la cámara se trasladará desde un punto del estadio al lugar donde se produzca la acción, dejando por el camino una sensación de movimiento increíble. En esa misma dinámica se ha trabajado con las repeticiones. Al más puro estilo de lo que propone **FIFA**, en el juego de **Namco** no sólo se podrá revivir una jugada tras haber marcado un tanto, sino en cualquier momento y desde cualquier ángulo, sin limitación de ningún tipo.

Los 14 equipos que forman la liga japonesa estarán representados en el juego. Desde los **Panasonic Gamba** a los **Verdy Jamamuri,** pasando por los **Cerezo de Osaka**. Todo un plantel de equipos de nombres realmente exóticos. **J-League** incluirá, además, unas suculentas opciones de edición de jugadores, equipos, selección de tácticas...

La forma de controlar el juego será muy simple y podremos hacer verdaderas birguerías: pases en corto, en largo, e incluso controlar la curvatura del balón, todo con su botón correspondiente. Así, siempre sabremos cómo se hace esto o lo otro y qué resultados vamos a obtener. Bueno, lo de la curvatura del balón se debe a que este juego será compatible con **neGcon**, el pad diseñado por **Namco** para **PS**.





Namco ha sido la compañía elegida por Sony para que asuma la responsable tarea de llevar a su PlayStation un simulador de fútbol.







Apple y Bandai llevan el tema de la nueva máquina que están desarrollando conjuntamente con mucho sigilo. Pero Hitech ha conseguido adentrarse en el cuartel general de estas compañías en Japón y hemos logrado reunir la suficiente información como para prepararos este reportaje en el que os adelantamos la apariencia y características técnicas de Pippin, así como los primeros títulos que verán la luz para este nuevo formato.



Después de muchas discusiones, finalmente ha sido Bandai la encargada de realizar el diseño del pad. La inclusión del "tracking -ball" -que hace las veces de ratón-, ha sido necesaria para poder utilizar el software específico de Macintosh.



Lo que todavía no ha sido decidido es el color del pad. Bandai esperará hasta que el diseño de la nueva máquina esté concluido. Aquí tenéis dos prototipos.

La aventura de **Apple** y **Bandai** no deja de resultar sorprendente. Después de 20 años de existencia, **Apple** ha decidido apostar por una máquina doméstica de entretenimiento, un soporte cuya finalidad difiere bastante de la de sus famosos ordenadores **Macintosh.**

Sin embargo, no va a ser esta compañía la encargada de manufacturar el producto. **Apple** se "limitará" a crear un circuito basado en el operador de sistema de sus ordenadores **Macintosh,** para después conceder la licencia de fabricación a otras compañías. La primera en apuntarse a la fiesta ha sido **Bandai.**

Con muy poca experiencia en el terreno del hardware -tan sólo una consola de 8 bit llamada **BA-X** lanzada en **Japón** hace casi un año-, pero con la tira de años dedicada al entretenimiento, **Bandai** se encuentra ahora ante una de sus apuestas más complicadas. Y no sólo por tratarse de una máquina de la llamada nueva generación, -sector que está viviendo una competitividad sorprendente-, sino porque además, **Bandai** asegura que esta máquina no puede encuadrarse dentro de la categoría de los nuevos sistemas de 32 y 64 bit.

Es más, según las altas esferas de la compañía, habría que crear una nueva categoría dentro de los sistemas domésticos para poder clasificar este sistema, que se situaría entre los soportes de la nueva generación y el **PC**. De hecho, **Bandai** no quiere que se defina a **Pippin** como una máquina para jugar, al estilo de **Saturn, PlayStation** o **Ultra 64**, aunque una de sus funciones sea precisamente esa.

De nuevo, la palabra "multimedia" vuelve a hacer aparición, aunque en este caso parece tener más sentido.

El sistema **Pippin** contendrá un set de **TV**, un **CD-ROM** y una conexión a red como elementos principales. Por supuesto, esta máquina podrá cargar juegos de **Apple** y de otras compañías a las que se conceda licencia,

Apple y Bandai, en busca de la máquina perfecta

El sistema Pippin, dispuesto para ser lanzado en Marzo del 96

pero también se podrá trabajar con procesadores de texto e incluso con algunos programas de diseño gráfico, por ejemplo el archi popular **Photoshop.**

Bandai está intentando que esta última función pueda realizarse sin necesidad de disco duro, aunque reconoce que será más fácil con la utilización de ese elemento. Porque el sistema **Pippin,** además del lector de **CD-ROM,** contará con un puerto para disketts de 3´5", -como los de **PC**-, y la posibilidad de instalar el mencionado disco duro.

Otra de las prioridades de **Bandai** es convertir a **Pippin** en un sistema de comunicación. De hecho, ya han recibido muchas ofertas de compañías japonesas y americanas para explotar las posibilidades comunicativas del soporte. La mayoría de ellas estarán orientadas hacia fines educativos. El objetivo de estas compañías sería conseguir una conexión entre alumnos y profesores a través de **Pippin** y un monitor de **TV**, de modo que se puedan impartir clases y corregir exámenes sin que los alumnos tengan que moverse de sus hogares. Este servicio ya ha comenzado a experimentarse en **Japón** a través de los **PC's.** Según **Bandai**, con **Pippin** podría hacerse lo mismo pero a un coste mucho más bajo.

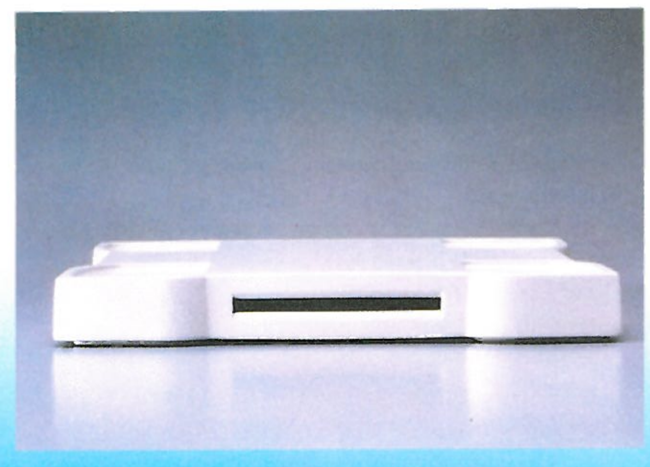
Pero las funciones de este aparato no acabarán aquí. También se especula con su uso como **Karaoke**, o la posibilidad de conectarlo a un red propia tipo **Internet** (Franky On Line).

Bandai quiere ofrecer un producto, que además de competir en calidad de juegos con las consolas, ofrezca tantas posibilidades multimedia como el **PC**. Claro, a un precio intermedio entre ambos soportes, que se ha cifrado en 50.000 yens, -al cambio unas 70.000 pta.-, aunque olvidaros de que llegue con este precio a **España** (seguramente será bastante más alto).

Por último decir que **Bandai España** nos ha comunicado su intención de que esta máquina salga en nuestro país antes del próximo verano. Veremos. ◆



Aunque este "soporte-madre" no es todavía la máquina definitiva, sí da algunas pistas sobre el resultado final. Por ejemplo, la simplicidad de su carcasa. Tan sólo contará con un par de botones (eject y power), más los destinados al CD musical.



Como veis, Pippin tendrá una entrada para diskettes de 3,5. Aunque el aspecto de la máquina será el de una consola, su filosofía está más cerca del PC.

Especificaciones técnicas del sistema Pippin

• Microprocesador de sistema RISC PowerPC 603 a 66 MHz.

• Arquitectura de 64 bit. Superescalar con procesamiento de 3 órdenes cada ciclo de reloj.

• Caché de datos de 8 KB y caché de instrucciones de 8KB integrado.

• Procesador con decimal flotante integrado de precisión simple y doble.

• Memoria de sistema/vídeo de 6 MB de nuevo diseño.

• Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad.

• Fácil aplicación de memoria con tarjetas : 1, 2, 4, 8 MB.

• ROM de 4 MB.

• Posible respaldo mediante almacenamiento y lectura sobre RAM estático.



Función de vídeo:

• Apoyo de vídeo de 8 y 16 bit.

• Memoria intermedia dual que permite una fácil reproducción de imágenes.

• Monitor compatible para Vídeo-S del sistema PAL y NTSC, imágenes compuestas y VGA (640 x 480).

• Capacidad de reproducción de 16,7 millones de colores.

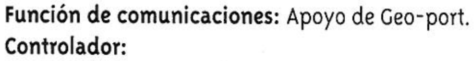


Función de audio:

• Reproducción de sonido estereofónico de 16 bit con la calidad de los CD.

• Capacidad de grabación digital con sonido estereofónico de 16 bit.

Función de comunicaciones: Apoyo de Geo-port.



Controlador:

• Es posible hasta un máximo de 4 jugadores con las normas ADB (Aplle Desktop Bus).

• Está prevista la compatibilización con el teclado y ratón de las actuales normas ADB.

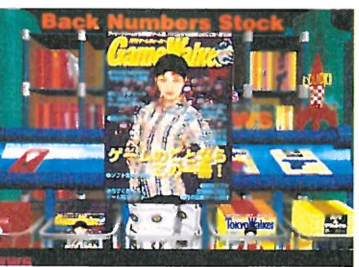
E/S de datos: Dos accesos en serie.

Posibilidad de expansión: Ranuras para conexión de equipos periféricos como unidad de diskettes, unidad de disco duro, tarjeta de acelerador gráfico, tarjeta de compresión y descompresión, etc.. ◆

"Frankie on Line", Internet "sólo" para Pippin



Sin duda es uno de los aspectos que más está llamando la atención de este nuevo sistema. **Bandai** quiere crear un servicio "on-line", similar a **Internet,** pero para el uso exclusivo de los poseedores de **Pippin**, quienes podrán conectarse a través de la propia máquina.



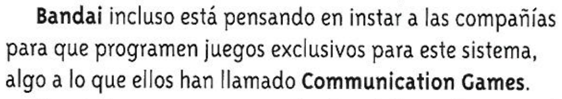
La idea ha surgido gracias a una compañía llamada **Future Pirates** que ya cuenta con una red de este tipo para los usuarios de **PC** llamada precisamente **Franky On Line** y a ella se puede acceder mediante la utilización de un **CD-ROM** y un password. Esta misma compañía está desarrollando un servicio similar para los usuarios de **Pippin** que, según **Bandai**, será mucho más barata que cualquier otra conexión.



El objetivo de esta red será ofrecer multitud de servicios, entre los que destacan la posibilidad de realizar competiciones entre varios usuarios conectados, hacer todo tipo de compras, consultar dudas, recibir noticias y, en definitiva, disponer de todas las posibilidades que puede ofrecer un sistema comunicativo de este tipo.



Bandai incluso está pensando en instar a las compañías para que programen juegos exclusivos para este sistema, algo a lo que ellos han llamado **Communication Games**.



Una de las razones que esgrime **Bandai** para llevar a cabo este proyecto es la necesidad de incluir nuevos alicientes que actualmente no están al alcance de los ordenadores **Macintosh.** Para cubrirse las espaldas, **Bandai** está realizando varios "test" en **Japón**, con el fin de conocer la reacción de los usuarios, que al parecer está siendo muy positiva. La idea sería crear un **Franky On Line** para **Japón**, y después, coincidiendo con el lanzamiento a nivel mundial del aparato, crear un sistema similar en Inglés que pudiera ser utilizado por cualquier usuario en el mundo. ◆

Software variado de primera calidad

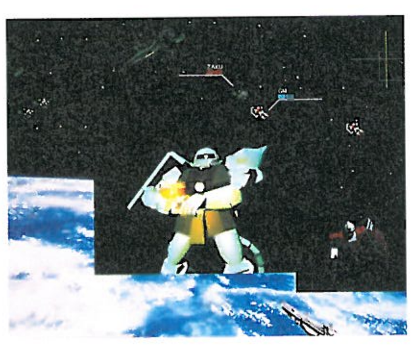
En la actualidad hay aproximadamente unos 300 equipos de programación participando en el proyecto **Pippin**. Cuando la máquina salga a la venta habrá unos 130 títulos disponibles, de los cuales sólo 30 serán juegos. Algunos serán originales para este sistema, y otros conversiones de clásicos. Otros 60 estarán relacionados con la educación, 7 para software de oficina, 10 para software de comunicación y otros tantos para diversos apartados relacionados con temas de lo más variopinto.

Para los que sólo les interesen los juegos, os diremos que hay 30 importantes compañías realizando programas para **Pippin**, de las cuales algunas provienen del **PC-CD-ROM**, aunque también hay nombres habituales en las consolas, entre los que destaca **Namco**, y donde también está presente la propia **Bandai**, con títulos como **Sailor Moon, Dragon Ball Z** y **Gundam**.

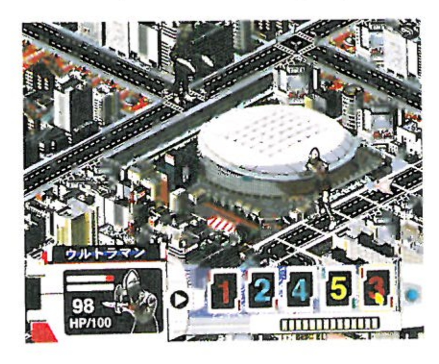
Aquí tenéis los primeros títulos de software que aparecerán en Japón en Marzo del 96 junto a la máquina.◆



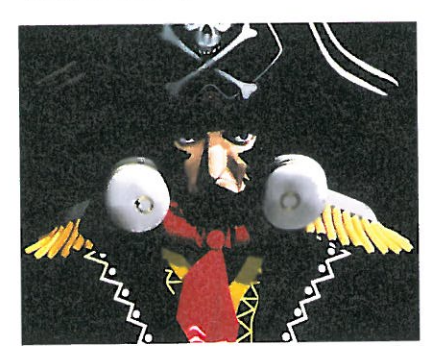
DRIVING TRAIN.
Completo simulador del manejo de un avanzado y moderno tren de pasajeros.



KIDOUSENSHI GUNDAM.
Real Mobile Suit Simulation.
Juego de acción y combate.



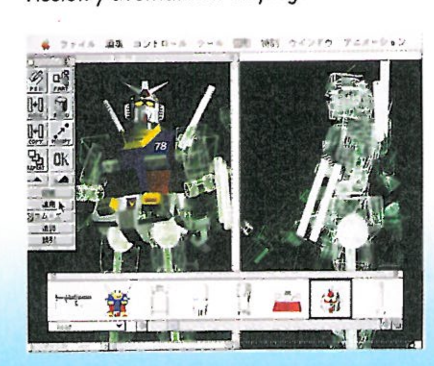
ULTRAMAN:
The Digital Board Game.
Acción y aventura en un juego de tablero.



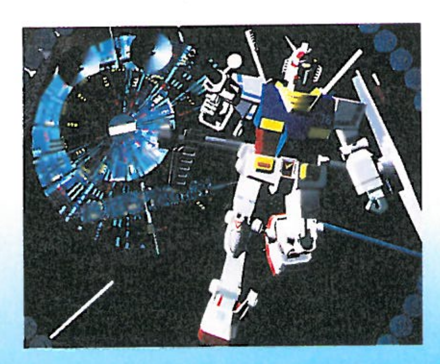
VICTORIA PARK.
Aventuras de ambiente pirta con gráficos renderizados en 3D.



FLOPPY EXCHANGE DIARY.
Programa para intercambio de mensajes entre jóvenes.



GUNDAM. **Virtual Modeler (1).**
Modelador en 3-D y diseño de renderizaciones.



GUNDAM. **Virtual Modeler (2)**
Software específico para el diseño gráfico.



MAMA NIKKI (Mother's diary).
Software doméstico: contabilidad, compras, diario...

Hablamos con los máximos responsables del proyecto Pippin

Movidos por el interés que siempre despierta la creación de una nueva máquina, en Hi-tech decidimos acercarnos hasta las oficinas centrales en las que se está desarrollando el Proyecto Pippin en Taito-Ku (Japón), cerca de la ciudad de Akihabara. Allí entrevistamos a Mr. Shin Unozawa, Manager general de Proyecto Pippin, y Mrs. Mami Furuta, Directora de Marketing, quienes nos aclararon algunos conceptos sobre este ambicioso proyecto.

¿Hacia qué edades está orientado Pippin?

La edad media de los usuarios de consolas en Japón se sitúa en los 12 años. La edad más alta para los usuarios de ordenadores ronda los 30 años. Nuestro objetivo serán las personas de unos 20 años, jóvenes usuarios de ordenadores.

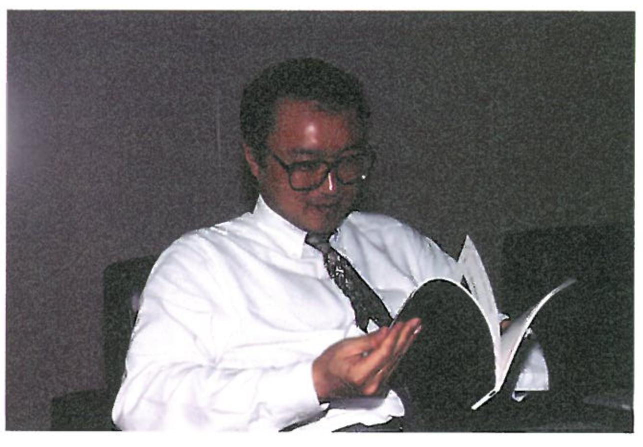
¿Cuántas unidades pensáis vender?

Pensamos vender unos cuantos cientos de miles. Queremos ser realistas, Pippin no es una consola de videojuegos. Hay entre 500.000 y 600.000 Macintosh en Japón. Nosotros esperamos vender el mismo número de Pippin durante el primer año. Veremos cómo se nos da el lanzamiento.

¿Qué diferencias habrá entre Pippin y Macintosh?

En una posible comparación, los puntos negativos de Pippin se encontrarían en la unidad de disketts y el disco duro, mientras que los aspectos positivos serían la simplicidad en la utilización, el precio, su capacidad de ampliación y la posibilidad de conexión TV.





Mr. Shin Unozawa, Director General del Proyecto Pippin, se prestó amablemente a responder las preguntas de nuestro corresponsal en Japón.

¿Será posible utilizar programas de diseño como Photoshop en Pippin?

La última versión japonesa de Photoshop tiene una memoria de aplicación de 12 megas. Pippin sólo tiene 6 megas de memoria. El usuario necesitaría añadir algo de memoria si quiere utilizar el Photoshop. Tal vez con una versión de este programa que no ocupe mucho espacio se podría utilizar en Pippin sin necesidad de hacer ningún cambio.

El usuario podrá utilizar ampliaciones de memoria de 2, 4 y 8 megas, pero no sabemos si Bandai será la encargada de ponerlas a la venta. La memoria total de Pippin podría alcanzar los 14 megas, pero teniendo en cuenta que el propio sistema y la pantalla ocuparían 2 megas, nos quedarían 12. Por lo tanto sí sería posible utilizar el Photoshop, aunque este no es uno de nuestros objetivos prioritarios.

¿Quién está produciendo actualmente el hardware?

Todavía es un secreto...pero puedo decir que se trata de una compañía de electrónica de consumo.

¿Será un problema para Bandai cuando Apple decida conceder la licencia a otra compañía?

No hay ningún problema, incluso si ellos lanzan Pippin con una TV integrada, no existe ningún problema por nuestra parte.

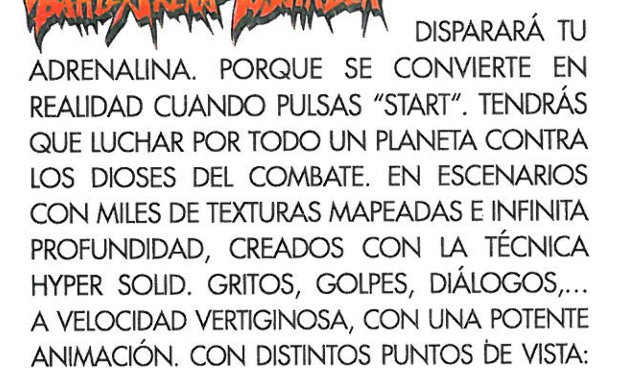
¿Cuáles serán los canales de distribución de Pippin? ¿Los centros de Apple?

No lo tenemos decidido aún. Pero podríamos hacer un servicio de venta "on-line". Sería una paradoja...(risas). Nosotros queremos implantar un servicio de venta directa por teléfono y también distribuir algunas máquinas en las tiendas. Nuestra intención no es vender Pippin en los Centros Apple, pues no sería bueno para nosotros. El precio final del hardware será de unos 50.000 yens, que resulta barato en comparación con cualquier ordenador, incluso con uno barato como el Performa.

¿Queréis vender Pippin en los colegios?

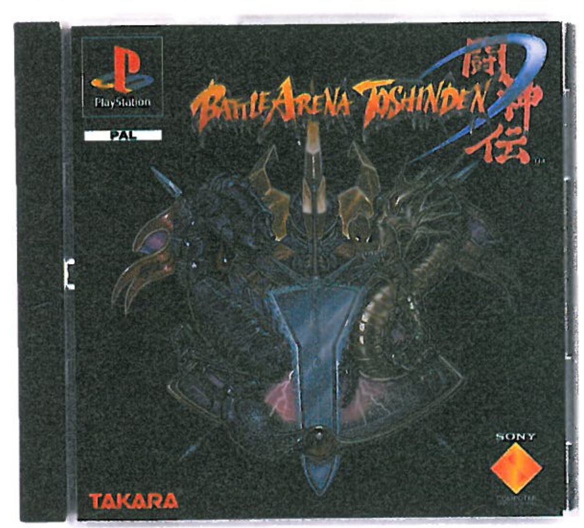
No. Es un mercado muy cerrado. Lleva mucho tiempo entrar en un mercado como ese y aún no hemos tenido tiempo de mantener una conversación particular con el Ministro de Educación Japonés.

El mercado comercial de la educación (Juku system, algo así como la educación a distancia) *es más fácil y atractivo para nosotros, por la capacidad "on-line" de Pippin, que permitirá estudiar desde casa.*



DISPARARÁ TU ADRENALINA. PORQUE SE CONVIERTE EN REALIDAD CUANDO PULSAS "START". TENDRÁS QUE LUCHAR POR TODO UN PLANETA CONTRA LOS DIOSES DEL COMBATE. EN ESCENARIOS CON MILES DE TEXTURAS MAPEADAS E INFINITA PROFUNDIDAD, CREADOS CON LA TÉCNICA HYPER SOLID. GRITOS, GOLPES, DIÁLOGOS,... A VELOCIDAD VERTIGINOSA, CON UNA POTENTE ANIMACIÓN. CON DISTINTOS PUNTOS DE VISTA:

PULSA "START" Y LA LUCHA SERÁ REAL.





NORMAL, SUPERIOR, LARGO ALCANCE O CÁMARA INTELIGENTE CON ZOOM QUE GIRA ALREDEDOR. VAMOS, SALTA A LA ARENA. ELIGE SER UNO DE LOS OCHO DIOSES, CON SU DEVASTADORA GAMA DE ARMAS Y MOVIMIENTOS ESPECIALES. DERROTA AL RESTO Y ENFRÉNTATE AL DIOS SUPREMO GAIA EN EL COMBATE FINAL. ANTES, PUEDE QUE HAYAS PERDIDO LA TAPA DE TU CABEZA. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.







E.C.T.S. el software que viene

Hace apenas unos días se celebró en Londres una nueva edición del European Computer Trade Show, cita ineludible del mundo del videojuego europeo. Hitech estuvo allí y a continuación os mostramos los títulos más destacados que se presentaron para las nuevas consolas, verdaderas estrellas de una feria que puso de manifiesto el esfuerzo que las compañías de software están volcando en estos sistemas.

ACCLAIM: Versionando a los clásicos

La compañía de Rod Cousens se muestra muy prolífica con los nuevos sistemas, aunque deberíamos acusarles de ser algo repetitivos, puesto que los títulos presentados en este ECTS ya habían sido vistos en ediciones anteriores de esta feria. Entre lo más destacado estaban las versiones de **Mortal Kombat 2** para las máquinas de Sega y Sony, así como el esperado y deseado **Alien Trilogy.**


Alien Trilogy - PlayStation



Mortal Kombat 2 - Saturn


Revolution X - PlayStation



Mortal Kombat 2 - PlayStation


Alien Trilogy - Saturn

INFOGRAMES: Una aventura brillante

La compañía francesa presentó un título cuya idea original parte de un juego de PC, Alone in the Dark. **Jack is Back** será un juego de acción/aventuras que presentará objetos y personajes texturados y diseñados en 3D. Infogrames está metida de lleno en su producción que se espera llegue muy pronto a nuestro país.


Jack is Back - PlayStation


Jack is Back - PlayStation

CORE DESIGN: Listos para la guerra

Esta compañía británica está apostando muy fuerte por los nuevos formatos. Saturn y Playstation se llevan la palma en una producción que estará basada principalmente en diferentes juegos bélicos que ofrecerán vistas en primera persona para la acción, como **ThunderHawk 2, Blam!** o el interesante **Tomb Raider,** un arcade al estilo Doom.

Otro título destacable será **Swagman**, una aventura de gráficos brillantes.


Thunderhawk 2


Blam! Machinehead

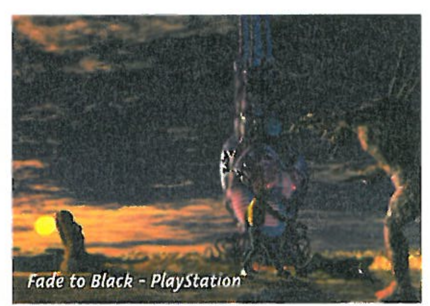

Tomb Raider

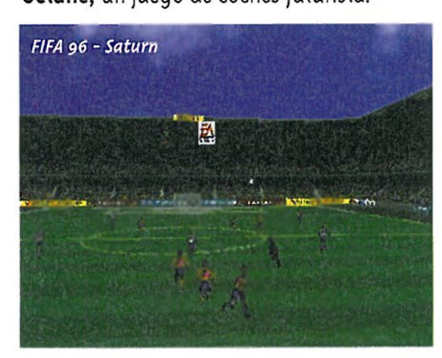

Swagman

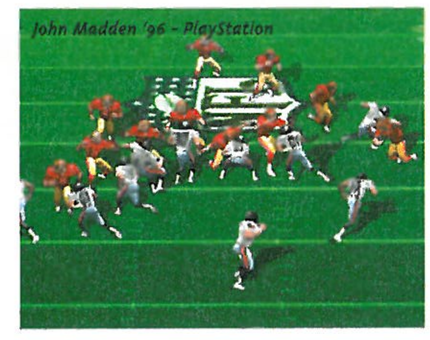
ELECTRONIC ARTS: Mucho más que fútbol

El gigante americano está preparando una verdadera avalancha de títulos, entre los que no faltarán las reediciones de **FIFA** y **NBA**, a los que habrá que sumar juegos como **Little Big Adventure II** o **Fade to Black.** La saga **Wing Commander** también verá la luz en 32 bits con su cuarta entrega. Tampoco nos podemos olvidar de **Hi Octane,** un juego de coches futurista.


Viewpoint - PlayStation


Fade to Black - PlayStation

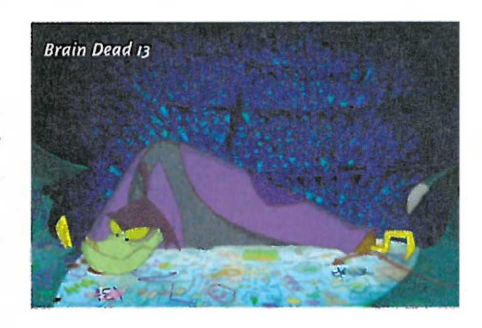

FIFA 96 - Saturn

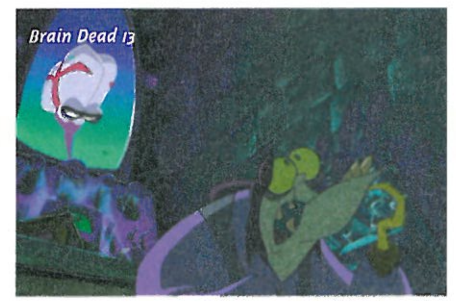

John Madden '96 - PlayStation


FIFA '96 - PlayStation

EMPIRE: Locos por la animación

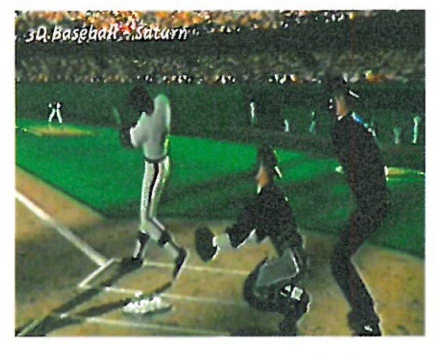
Su primera incursión en Saturn y PlayStation será **Pro-Pinball,** que como su nombre indica, nos permitirá disfrutar de lo lindo con los petacos; y **Brain Dead 13**, una aventura realizada a base de secuencias animadas dibujadas con trazo tradicional, que verá la luz además para MD32X y 3DO. Todo un acierto por parte de Empire.


Brain Dead 13


Brain Dead 13

BMG: Ante todo, variedad

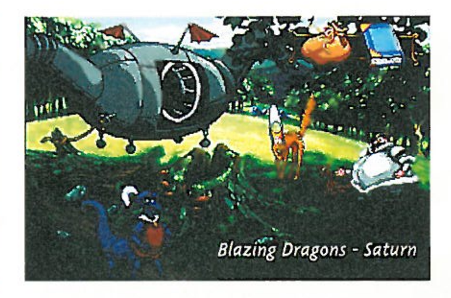
Conocidos mundialmente por su faceta musical, los de BMG quieren demostrar que también saben lo que es el entretenimiento interactivo. Tras la adquisición de Crystal Dynamics lo van a tener muy fácil pues esta compañía americana es sinónimo de calidad y espectacularidad. **The Horde, Ballz, Slam'n Jam 95, Gex, Total Eclipse Turbo...** son títulos que van a dar mucho que hablar... y que jugar.


3D Baseball - Saturn


PWI Extreme

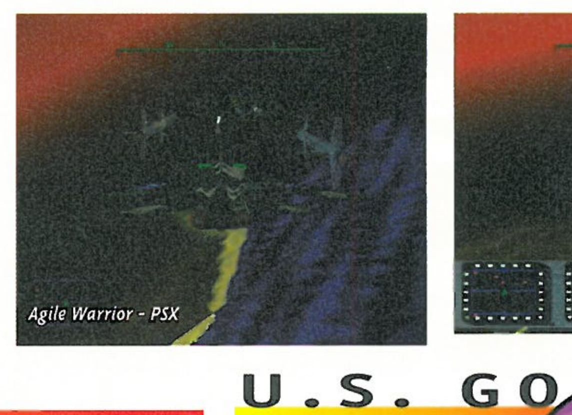

Solar Eclipse - Saturn

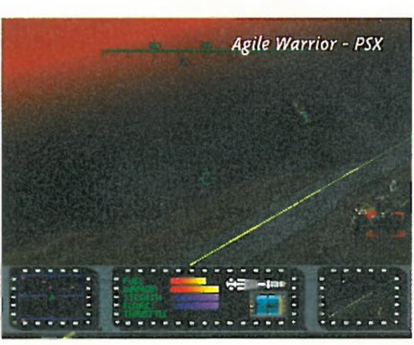

Legacy of Kain


Blazing Dragons - Saturn

VIRGIN: Pocos títulos, pero de calidad

La compañía británica que acaba de instalarse en España presentó en plan estrella **Agile Warrior**, un arcade bélico que os pondrá a los mandos de un avión. También llegará **Spot Goes to Hollywood** y un compacto de pinball. Además, se han asegurado la distribución del producto JVC para Saturn y PlayStation: **Deadly Skies, JVC Victory Boxing, Road Rage, Varunas Forces, Raw Pursuit y Split Realities.**

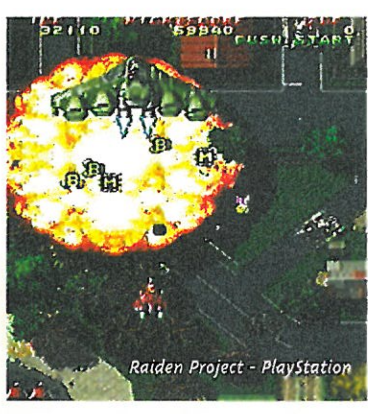

Agile Warrior - PSX


Agile Warrior - PSX

OCEAN

Las apuestas de Ocean son el deporte, con el fútbol y el tenis como base, y juegos arcade, de la mano de **True Pinball, Raiden Project y Worms.** Este último será un divertido arcade en el que habrá que comandar un ejército de gusanos y arrasar todo lo que se pueda. El título futbolero se llamará **International Championship Soccer** y promete estar al nivel de FIFA.


True Pinball


Raiden Project - PlayStation

U.S. GOLD

La nueva estrella de U.S. Gold se llama **Johnny Bazookatone** y es el protagonista de un plataformas que se verá versionado para 3DO, Saturn y PlayStation. Ambientado en el año 2050 DC, el juego -que está siendo desarrollado en Silicon Graphics-, ofrecerá ante todo unas dosis increíbles de marcha, mucha música y una jugabilidad total.


Johnny Bazookatone

TODAS las novedades presentadas en la feria:

Acclaim
Alien Trilogy
(Saturn, PlayStation)
Batman Forever
(Saturn, PlayStation)
Frank Thomas Big Hurt Baseball
(Saturn, PlayStation, 32X)
MK II (Saturn, PlayStation)
NFL Quarterback Club '96
(Saturn, PlayStation, 32X)
Revolution X
(Saturn, PlayStation, 32X)
WWF Wrestlemania
(Saturn, PlayStation, 32X)

BMG
Ballz-The Director's Cut (3DO)
Total Eclipse Turbo (PlayStation)
The Horde (Saturn)
3D Baseball '95
(Saturn, PlayStation)
Off World Interceptor Extreme
(PlayStation, Saturn)
Solar Eclipse (Saturn)
Blazing Dragons (Saturn)
Gex (Saturn, PlayStation)
Slam'n Jam 95
(Saturn, PlayStation)
Blood Omen Legacy of Kain
(Saturn, PlayStation)

Codemasters
Micro Machines (PlayStation)

Core Design
Shellshock (Saturn, PlayStation)
Firestorm (Saturn, PlayStation)
Blam! Machinehead
(Saturn, PlayStation)
Tomb Raider
(Saturn, PlayStation)
Swagman (Saturn, PlayStation)

Digital Pictures
Exclusivamente para Saturn:
Maximun Surge
Corpse Killer Graveyard Edition
Supreme Warrior
Double Switch
Prize Fighter

Electronic Arts
FIFA '96 (Saturn, PlayStation)
NHL '96 (PlayStation, 3DO)
PGA Tour '96 (PlayStation, 3DO)
NBA Live '96 (PlayStation)
Madden NFL '96 (PlayStation)
Foes of Ali (3DO)
Syndicate Wars (PlayStation)
Wing Commander III
(PlayStation)
Wing Commander IV
(Saturn, PlayStation, 3DO)
AH-64D Longbow (PlayStation)
Fade to Black (PlayStation)
Space Hulk (PlayStation)
Road Rash (Saturn, PlayStation)
Viewpoint (Saturn, PlayStation)
Shredfest (3DO, PlayStation)
Shock Wave Assault
(PlayStation)
Shock Wave II (3DO)
LBA II (PlayStation)
Time Commando (PlayStation)
Hi Octane (Saturn, PlayStation)

Empire
Pro Pinball (Saturn, PlayStation)
Brain Dead 13 (Saturn, PlayStation, 3DO, 32X)

Gametek
Todo el producto para 3DO:
Defcon V, Primal Rage, BC Racers

ID Software
Doom (PlayStation)

Interplay
Casper
(Saturn, PlayStation, 3DO)
Rock'n Roll Racing 2
(Saturn, PlayStation)
Descent
(Saturn, PlayStation, 3DO)
Cyberia
(Saturn, PlayStation, 3DO)
VR Baseball
(Saturn, PlayStation)
Aftermath (Saturn, PlayStation)
Waterworld (PlayStation, 3DO)
Kingdom Far Reaches (3DO)
Clayfighter 2 (3DO)

Atari (sólo para Jaguar)
Attack of the Mutant Penguins
Highlander The Animated Series
Primal Rage
Super Burn Out
White Men Can't Jump
Ultra Vortex
Rayman
Flip Out!

JVC
Deadly Skies
(Saturn, PlayStation, 3DO)
JVC Victory Boxing
(Saturn, PlayStation)
Road Rage (Saturn, PlayStation)
Varunas Forces (Saturn, 3DO)
Raw Pursuit (Saturn, PlayStation)
Split Realities
(Saturn, PlayStation)

Konami
Parodius (Saturn, PlayStation)
Goal Storm (PlayStation)
International Superstar Soccer Deluxe (PlayStation)
Project Overkill
(Saturn, PlayStation)
NBA In the Zone (PlayStation)
Castlevania
(Saturn, PlayStation)
MBLPA Baseball (PlayStation)
3D Golf (PlayStation)

Maxis
Sim City 2000 (Saturn)

Merit Studios
Sato City (PlayStation)

MicroProse
Xcom (PlayStation)
Gunship 2000 (PlayStation)
Top Gun (PlayStation)

Mindscape
Cyberspeed (PlayStation)
Chessmaster (PlayStation)
The Raven Project
(Saturn, PlayStation)
Panzer General
(Saturn, PlayStation)
Warhammer (PlayStation)
Dragon Lore (3DO)
Death Keep (3DO)

Ocean
Raiden Project (PlayStation)
Power Serve (PlayStation)
International Championship Soccer (PlayStation)
Pinball (Saturn, PlayStation)
Worms (Saturn, PlayStation)

Philips Media
Atmosfear-The Harbingers
(CDi)
Who Shot Johnny Rock? (CDi)
Alien Odyssey
(CDi, Saturn)
Down in the Dumps (CDi)

SCI
Kingdom O'Magic
(Saturn, PlayStation)
Gender Wars
(Saturn, PlayStation)
Lawnmower Man 2
(Saturn, PlayStation)
XS
(Saturn, PlayStation)

Sega
Ausente en la feria, en sus oficinas centrales mostró los juegos **Sega Rallye, Virtua Cop, Virtua Fighter 2** y **Wing Arms** para Saturn.
Para 32X:
Kolibri, X-Men y **FIFA ´96.**

Sony
Salvo **Mortal Kombat 3** y un curioso juego simulador de monopatín, **X-Treme Sports,** todo lo demás era conocido. Para PlayStation, por supuesto.

Sunsoft
Jewels of the Oracle
(Saturn, PlayStation)
Galaxy Fight Universal Warriors (Saturn, PlayStation)

Telstar Electronic Studios
Lone Soldier (PlayStation)

US Gold
Johnny Bazookatone
(Saturn, PlayStation, 3DO)

Virgin
Tilt (Saturn, PlayStation)
Agile Warrior (PlayStation)
Spot Goes to Hollywood
(PlayStation, Saturn)

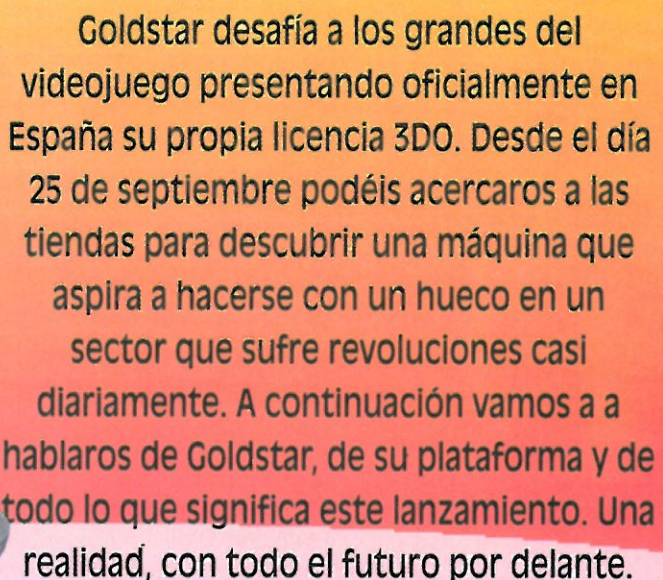
Warner Interactive
Striker '96 (PlayStation).

¡La máquina que faltaba ya está aquí!

3DO irrumpe de la mano de Goldstar



Goldstar desafía a los grandes del videojuego presentando oficialmente en España su propia licencia 3DO. Desde el día 25 de septiembre podéis acercaros a las tiendas para descubrir una máquina que aspira a hacerse con un hueco en un sector que sufre revoluciones casi diariamente. A continuación vamos a a hablaros de Goldstar, de su plataforma y de todo lo que significa este lanzamiento. Una realidad, con todo el futuro por delante.







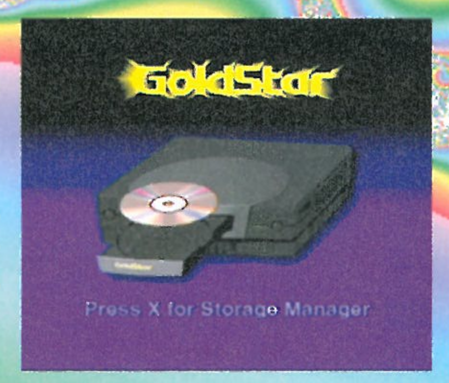


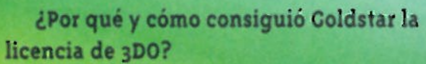
Todo lo que siempre quisiste saber sobre el lanzamiento de Goldstar 3DO en España y nunca te atreviste a preguntar...

¿Quién es Goldstar?

Goldstar es una firma subsidiaria de LG Electronics, una compañía líder en Estados Unidos y Asia, especializada en la fabricación y desarrollo de electrodomésticos, multimedia y soportes audiovisuales.

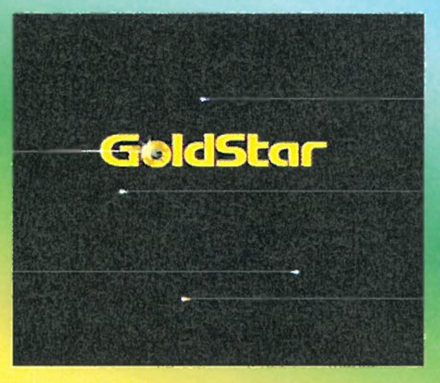
LG Electronics pertenece a su vez a LG Group (Lucky Goldstar Group), un aglomerado de empresas de nacionalidad coreana con intereses en el sector electrónico, las telecomunicaciones, petroquímica y servicios.





¿Por qué y cómo consiguió Goldstar la licencia de 3DO?

Según Andrew Chorzelski, responsable de Goldstar en Inglaterra, *"un soporte como 3DO nos ofrecía una salida rápida al mercado. Cuando nos fijamos en la tecnología disponible en ese momento, nos dimos cuenta que 3DO era la máquina más avanzada y con posibilidades de expansión. Creemos que si vas a gastarte mucho dinero en una máquina de este tipo, lo normal es que esperes que luego crezca contigo."* (Declaraciones efectuadas en junio de 1995)



Respecto a cómo se consigue esta licencia, debéis saber que la tecnología 3DO es propiedad de The 3DO Company, la empresa fundada por Trip Hawkins con la colaboración de Matsushita, AT&T, Electronic Arts y Time Warner. Su estructura de funcionamiento es muy sencilla. Ellos se encargan de desarrollar el hardware, pero no de fabricarlo. Eso se lo dejan a los licenciatarios que previamente se han interesado por el soporte. Hasta el momento, las empresas que cuentan con licencia para producir 3DO son Panasonic (dos modelos en el mercado), Sanyo y Goldstar. Ninguna de ellas debe pagar royalties por consola producida o vendida. Hawkins ha preferido que todo ese dinero se destine a marketing, publicidad y desarrollo e investigación de software.



¿Cuándo estrenó su 3DO en Japón, Estados Unidos y Gran Bretaña?

Goldstar lanzó su 3DO en Japón durante el mes de octubre de 1994. El impacto entre los nipones fue muy notable ya que esperaban con ansiedad la llegada de la máquina.

En Estados Unidos se estrenó justo un mes después, y los resultados fueron también óptimos: de hecho se superó el listón de ventas alcanzado por Panasonic.

Europa tuvo que esperar un pelín más. No fue hasta mayo de este año cuando el 3DO de Goldstar vio la luz en Gran Bretaña a un precio de 400 Libras (cerca de 90.000 pts) y con el compacto FIFA Soccer de regalo.

¿Cuáles son sus principales características técnicas?

A priori la máquina de Goldstar no incorpora nuevas posibilidades técnicas con respecto a lo propuesto por el 3DO de Panasonic. Para que os hagáis una idea, estas son, brevemente, las señas tecnológicas de la máquina:

- **CPU:** ARM 60 32 bit RISC a 12.5 Mhz
- **Gráficos:** Dos procesadores gemelos de 32 bit con 3 megabytes de memoria. Texture mapping, scaling, rotaciones. Capaz de animar imágenes a una velocidad de 64 millones de pixels por segundo. Full Motion Video a 30 cuadros por segundo.
- **Sonido:** 16 bit DSP; stereo PCM 44. 1 Khz.
- **Colores:** Paleta de 16.7 millones de colores
- **Resolución:** 640 x 480.
- **Soporte:** CD Rom de doble velocidad (300K/segundo)
- **Multimedia:** Audio CD, Photo CD, Video CD (Módulo vídeo digital de Goldstar)
- **Conexiones:** RCA, Vídeo Compuesto, salida RF OUT, puerto de expansión.

¿Cuándo ha visto la luz oficialmente en España? ¿A qué precio?

Tras algunos meses de retrasos, complicaciones y alguna que otra habladuría LG Electronics España ha puesto a la venta su 3DO el día 25 de septiembre. El precio: 69.990 pta. en un pack que incluye el juego FIFA Soccer de regalo.

¿Cómo es el Goldstar 3DO y cuáles son las diferencias con el de Panasonic?

Es una máquina compacta, no demasiado aparatosa, que ha apostado por una línea sencilla y moderna. En la parte frontal incluye el sistema de carga de discos, que es automático, un botón on/off con led indicador, un botón para acceder al lector y otro led que indica el proceso de carga.

Las diferencias entre la máquina de Goldstar y las dos de Panasonic (FZ-1, FZ-10) se centran sobre todo en el diseño externo y en las posibilidades de expansión. Por ejemplo, el 3DO de Goldstar posee un sistema de carga automática de discos que ya tenía el FZ-1 pero se eliminó en el último modelo de Panasonic.

En el de Goldstar existe un espacio destinado al módulo de vídeo digital, mientras que la conexión es externa y a base de adaptadores en los de Panasonic.

El mando de control, tan criticado por su dificultad de manejo en el caso de Panasonic, ha sido completamente remodelado por los técnicos de Goldstar, proponiendo un botón direccional mucho más práctico y útil y apostando por un diseño ergonómico. ◆

Tres meses de juego. Por Goldstar y Electronic Arts.

¿Y a qué podremos jugar ahora con nuestro Goldstar 3DO? Fácil, a todos los juegos que Electronic Arts Software (antes Drosoft) lleva lanzando durante un tiempo para este formato en nuestro país. A los que ya están y casi todos conocéis, y a los que saldrán antes de navidades.

Goldstar no dispondrá de catálogo propio al menos hasta principios del año que viene, así que en principio ha optado por aprovechar un software que, a nuestro juicio, tiene mucho peso.

FlashBack



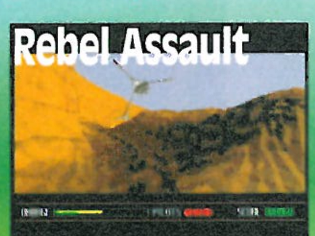
Aventura.
US Gold/Delphine.
Ya disponible.
Acertada conversión de uno de los juegos más brillantes de la década. Un clásico por el que no pasa el tiempo y que destaca por su brillante animación.
VALORACIÓN: 7

Need for Speed



Simulador de coches.
Electronic Arts Canadá.
Ya disponible.
Excelente simulador que nos coloca al volante de los coches más impresionantes del mundo.Uno de los mejores juegos del momento.
VALORACIÓN:

Rebel Assault



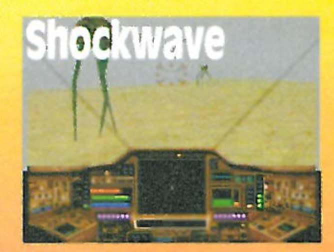
Arcade espacial.
LucasArts.
Ya disponible.
Otro de los juegos que no deben faltar en tu colección. Imágenes digitalizadas y acción por los cuatro costados en plan Guerra de las Galaxias.
VALORACIÓN:

Road Rash



Simulador de motos.
Electronic Arts.
Ya disponible.
La versión más espeluznante del clásico de EA para Sega. Un juego salvaje en el que lo único que debe preocuparte es sobrevivir.
VALORACIÓN:

Shockwave



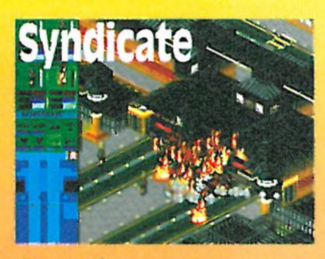
Arcade.
Electronic Arts.
Ya disponible.
Un arcade espacial de guión peliculero. Mucha ciencia ficción, mucho cine y mucha nave espacial con ganas de aniquilarnos.
VALORACIÓN:

Super Wing Commander



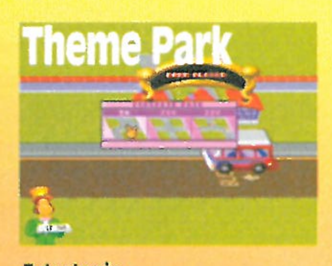
Simulador espacial.
Origin.
Ya disponible.
La primera entrega del popular simulador de combate espacial. Otra de las piezas básicas para un buen coleccionista.
VALORACIÓN:

Syndicate



Estrategia.
Bullfrog/EA.
Ya disponible.
En el futuro, el mundo estará dominado por sindicatos y tú tendrás que hacer que el tuyo domine al resto. Estrategia con el punto justo de acción.
VALORACIÓN:

Theme Park



Estrategia.
Bullfrog/EA.
Ya disponible.
Cómo hacerse rico dirigiendo un parque de atracciones. Originalidad a tope en la última joya del equipo Bullfrog-Electronic Arts.
VALORACIÓN:

Wing Commander 3



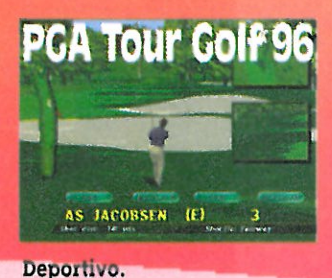
Simulador.
Origin.
Disponible en breve.
Aprovechando a tope el Full Motion Video de 3DO y su capacidad para generar cine interactivo, Origin ha creado un juego de un gran atractivo y sumamente original.

Psychic Detective



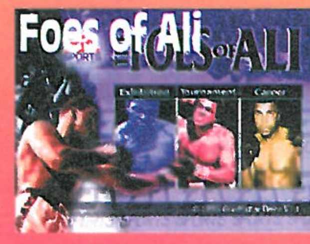
Aventura.
Electronic Arts.
Disponible en Diciembre.
Una aventura delirante, estremecedora, que se juega a primera persona y encima da todo el miedo del mundo. Te cautivará su argumento a lo Sherlock Holmes.

PGA Tour Golf 96



Deportivo.
Electronic Arts.
Disponible en Noviembre.
Esperadísima nueva edición de uno de los juegos de golf más completos. Tendrá una nueva y extensa base de datos y ofrecerá nuevas posibilidades para disfrutar del golf.

Foes of Ali



Deportivo.
Electronic Arts.
Disponible en Diciembre.
Se coge Muhammed Ali, se le convence para que haga unas poses, se le lleva el ring y... a partirse la cara. Y con vídeos de los mejores momentos de la carrera del boxeador.

Pero Goldstar no piensa conformarse sólo con la máquina...



...muy al contrario. La compañía coreana ha decidido involucrarse hasta el final en este proyecto, con lo que desde el estreno de la máquina en Estados Unidos no ha dejado de generar una noticia tras otra.

La primera y más espectacular llegaba antes del verano. Goldstar había firmado **un acuerdo con Time Warner** según el cual la compañía inglesa empezaría a desarrollar juegos para 3DO que luego serían distribuidos bajo el sello LG Software, otra subsidiaria del LG Group creada exclusivamente para la ocasión. El compacto que inauguraría el nuevo logo sería ni más ni menos que **Primal Rage**, el popular y versionadísimo arcade de dinosaurios que en un principio está previsto para el mes de noviembre.

Además de Time Warner, Goldstar ha llegado a acuerdos con otras compañías y grupos de programación. Algunos juegos que pronto verán la luz también bajo el sello LG Software son **Defcon 5**, una aventura de ciencia ficción diseñada por Millenium sobre un entorno renderizado y empleando los mismos equipos de hard y soft que se utilizaron para crear las series de televisión Babylon 5 y Seaquest; **Firewall**, un arcade ciberespacial fruto del matrimonio entre artistas de Hollywood y tecnología Silicon Valley; y tres nombres más que a los buenos jugones seguro que les suenan: **Fire Wolves, Fire & Ice** y **B.C. Racers.**

El segundo notición volvía a poner **el cine** al alcance de los usuarios de esta máquina. Goldstar se había hecho con los derechos para distribuir la tarjeta de vídeo digital **GPA511MMPEG**, un hardware standard de descompresión de vídeo que se puso a la venta en Estados Unidos no hace mucho al precio recomendado de 199.99$ (unas 24.000 pta.)

La oferta de lanzamiento incluía la venta de **Total Recall** (Desafío Total) por parte de LG Electronics al precio de 50$. Y la promesa de que en breve saldrían a la venta los films **El Silencio de los Corderos** y **Bailando con Lobos.**

Por el momento desconocemos si estas películas llegarán a España de la mano de Goldstar, pero conformémonos con saber que es muy probable que el módulo de vídeo digital sí que aparezca en breve.

... ni nosotros con un puñado de juegos

Ya habéis visto cómo se las piensa gastar Goldstar a nivel software. Bueno, sólo se nos ha pasado deciros que todas esos jueguecillos no llegarán a España hasta principios del año que viene, pero tranquilos que seguro que antes de que termine 1995 hay un aluvión de software en toda Europa que colmará a todos los usuarios de 3DO.

Esta es una lista, ordenada según el mes en que está previsto el lanzamiento, de los juegos que verán la luz antes de navidades (salvo retraso). Id preparando los ojos...y los bolsillos.

Período septiembre-octubre:
Space Hulk
Kingdom: The Far Reaches
Creature Shock
World Cup Special/Striker
Baldies
Dragon Lore
Alone in the Dark 2
Myst
Icebreaker
Flying Nightmares

Período noviembre-diciembre
Multigame Sampler 4
PO'ed
Braindead 13
The D
Lost Eden

Período diciembre-enero
The 11th Hour
Battlesport
Captain Quazar
Starfighter
Snowjob
Phoenix 3
Golden Gate

Lista de juegos para 3DO disponibles ya en Europa

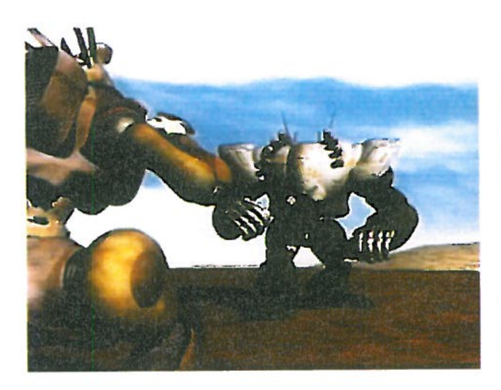
Supreme Warrior Ying
Corpse Killer
Shanghai - Triple Threat
Rise of the Robots
PaTaank
Off - World Interceptor
Samurai Shodown
Star Control II
The Horde
Total Eclipse
GEX
Slam 'n' Jam
Jammit
VR Stalker
Need for Speed
Shock Wave - Operation Jumpgate
Rebel Assault
Escape from Monster Manor
John Madden Football
Sesame Street Numbers
Twisted
Electronic Arts 3D Atlas
FIFA Soccer
Road Rash
Shock Wave
Super Wing Commander
Lost Files of Sherlock Holmes
Immercenary
Wing Commander III
Syndicate
Theme Park
Virtuoso
Dragon's Lair
Family Feud
Hell
Quarantine
Alone in the Dark
Battlechess
Way of the Warrior
Another World
Soccer Kid
20th Century Video Almanac
AD&D Slayer
Panzer General
MegaRace
Oceans Below
The Animals
Super Street Fighter II Turbo
Burning Soldier
Panasonic REAL 3DO Sampler
Pebble Beach Golf
Powers Kingdom
REAL Pinball
Tetsujin: Iron Angel
Starblade
The Incredible Machine
Zhadnost
Multigame Sampler 3
Return Fire
Station Invasion
Gridders
3DO Interactive Sampler
World Cup Golf
Flashback
Night Trap
Sewer Shark
Cannon Fodder
Digital Dreamware
Demolition Man



El departamento de juguetes Número 1 de Bandai se ha liado la manta a la cabeza y se ha programado un compacto de lucha para PlayStation en el que más que en géneros, protagonistas o polígonos se ha pensado en entretener. Vale que la lucha es una clase trillada, sometida al dictado de tres o cuatro compañías que lideran el género, pero no me negarán que esta compañía, que lleva tantos años al frente del diseño de juguetes en Japón, puede traer frescura y originalidad al entramado de nombres y héroes que campa a sus anchas por este terreno. La creación de Bandai quiere ser diferente. Su nombre ya lo es: ZXE-D. Impronunciable, ¿verdad?

Con la experiencia de tantos años diseñando juguetes, con Dragon Ball a sus espaldas y con esa vocación tan especial por los robots...

BANDAI REINVENTA LA LUCHA EN PLAYSTATION






Los lectores de Hitech podéis contemplar en auténtica primicia las impactantes imágenes del juego que supone la entrada de Bandai en la Nueva Generación de consolas.



A pesar de que Bandai se ha metido en un género en el que la competencia es feroz, ha logrado incorporar las suficientes innovaciones como para ofrecer un título más que atractivo.







Antes de que termine el año, Bandai añadirá a su curriculum otro logro de categoría. La compañía juguetera, animada por el éxito de un explotado-hasta-el-final Dragon Ball Z, **lanzará en Japón un nuevo compacto de lucha** bajo la filosofía del 'técnicamente perfecto pero, ante todo, divertido'.

El prototipo lleva por nombre **ZXE-D**, y subtítulo Zero Exertion. A priori es un juego de lucha poligonal más, pero en breve vais a ver cómo se aplica esa filosofía a un ejemplo práctico.

La acción se desarrollará en la Tierra, con fecha siglo XXI. Y la clave del entuerto estará en unos **meteoritos con sorpresa.** Vaya, que resulta que contenían muestras de un metal desconocido al que enseguida bautizaron con el nombre de plasmatlite. **El metal encerraba una poderosa e indescifrable fuente de energía** que los humanos más listos emplearon para construir **grandes robots** comandados por pilotos. Su misión: salvaguardar la potencia del Plasmatlite. Su nombre: ZXE-D. Y lo que pasó: imaginable. La situación degeneró hasta tal punto que las gigantescas almas metálicas se convirtieron en máquinas de pelear con ambiciosas ideas como escusa.

Llega el momento de actuar. De ver en acción gigantescos monstruos en 3D, con movimientos en tiempo real y Goraud Shading a tuttiplen. El turno también de entender que, más allá de las semejanzas con Tohshinden (espectaculares giros y una peculiar forma de realizar ataques especiales) o con el propio Zero Divide, el compacto de Bandai se regirá por otras normas, por otras posibilidades de expansión que a buen seguro alargarán la vida de un juego de 'simple lucha'. Todo se reduce a algo que Bandai llama **trajes móviles de batalla,** algo así como estructuras metálicas intercambiables dotadas de potencia inusitada para golpear... y pensar.

Al principio del juego podrás elegir tu robot de entre un total de **cuatro configuraciones básicas.** La gracia del tema estará en que ➲







Bandai ha dado la gran sorpresa presentando un juego que, además de ofrecer una apariencia gráfica impresionante, destaca por sus detalles tan originales como las Memory Card con forma de robots.

➲ brazos, piernas y torso de cada bestia serán intercambiables (hasta 256 combinaciones), y también en que a medida que ganéis combates, el traje se irá haciendo más poderoso y acumulará puntos de experiencia que luego podréis guardar y recuperar en las originales **memory cards** que Bandai comercializará con el juego. Baste deciros que estas tarjetas tendrán forma de robot...

Las diferentes combinaciones de 'piezas' os permitirán realizar **distintos tipos de ataques especiales** y poner en práctica determinadas estrategias. Sumadle que tras unas cuantas partidas el traje cibernético se habrá adaptado a vuestra forma de lucha, a los golpes favoritos de cada cual, a la manera en que se desenvuelve el jugador por la pantalla, y tendréis un **intenso arcade de lucha** que os pegará a la pantalla mucho más tiempo del que tardaréis en eliminar al jefe final (que ya es bastante).

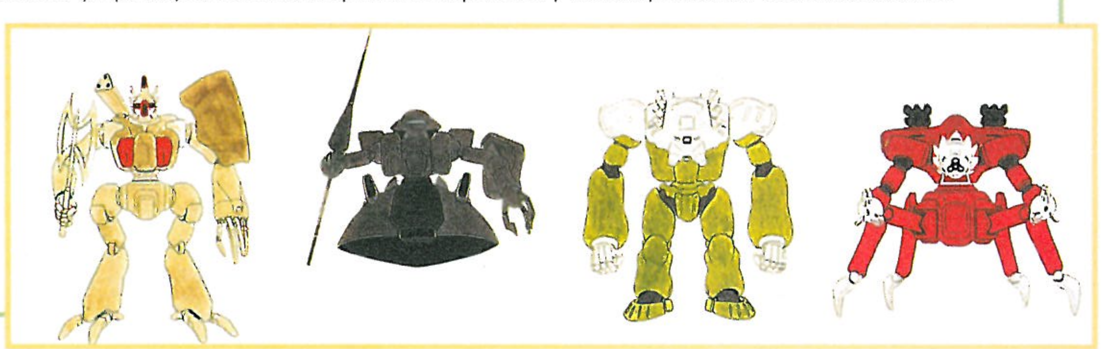
Toda esta parafernalia robotizada tiene nombre propio y hasta apellidos. Los diseños son obra del ilustrador japonés **Mr. Yokoyama**. El mismo que se encargó de los robots de Kileak the Blood (Sony Computer para PlayStation) y definió los buques destructores de Front Mission, el cartucho de Square para Super Nintendo.

No sería de extrañar por tanto que, en breve, Bandai **pusiera a la venta una línea completa de juguetes** con denominación de origen y tirón garantizado, que ya sabéis lo que sabe esta gente del tema.

Pero bueno, conformémonos con respirar el aire fresco que trae ZXE-D (¿cómo se pronunciará esto?), rezemos para que llegue lo antes posible a España y,eso sí, metámonos en estas imágenes, que no veáis lo que prometen. ◆

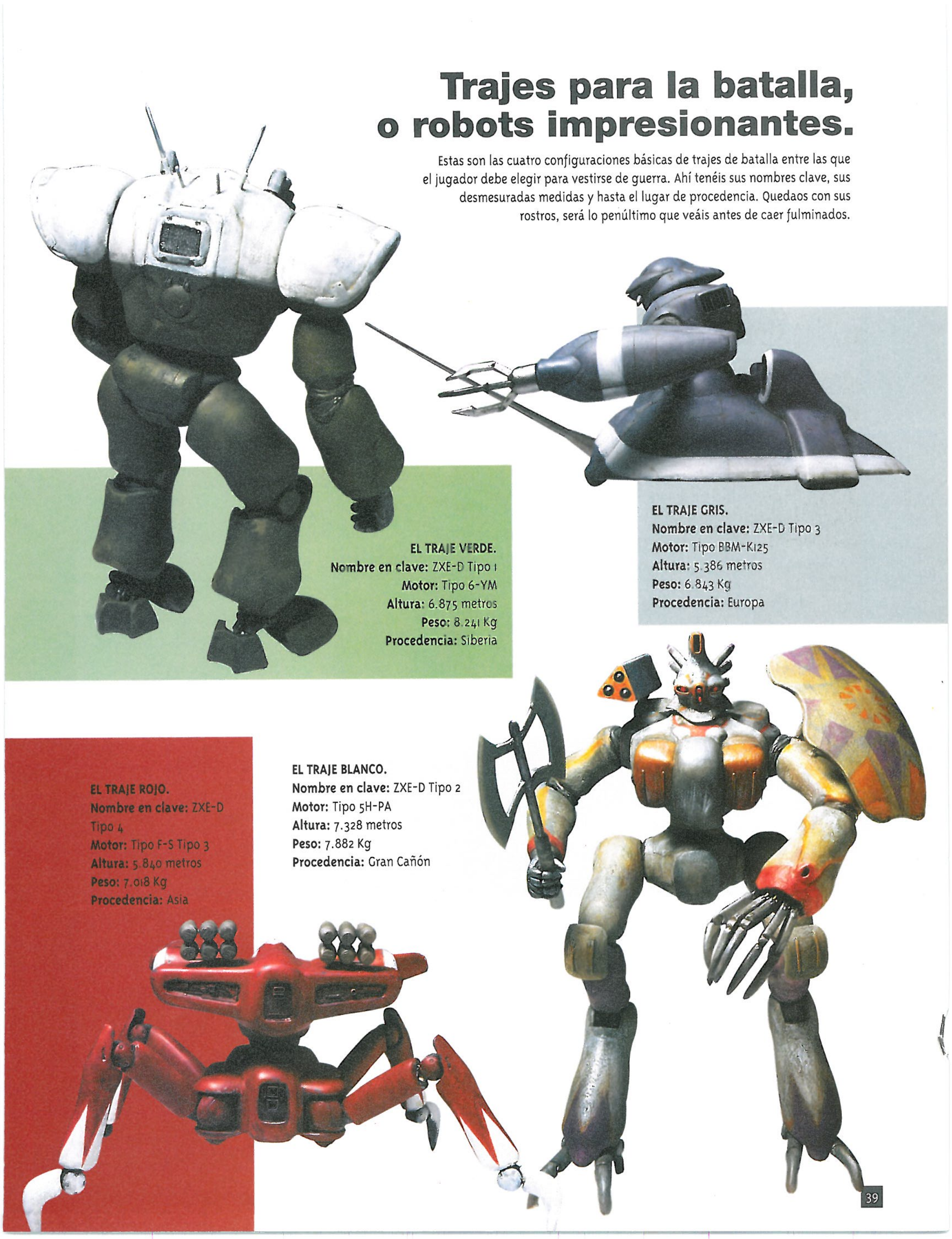
Memory Cards que son juguetes.

El juego de Bandai saldrá a la venta en Japón junto a cuatro trajes de batalla 'reales'. No, no os los podréis poner, pero sí que os serán muy útiles durante el juego. Nos explicamos. Esta especie de muñecos han sido diseñados por el departamento de juguetes de Bandai y fabricados en plástico. Tienen unos 15 centímetros de largo y, ahí es nada, ¡se pueden conectar al puerto de control de la PlayStation! ¿Extrañados? El truco está en que en realidad estos juguetes no son sino tarjetas de memoria (memory card) en las que el jugador podrá conservar las características de su 'propio traje de batalla', los puntos de experiencia y hasta la puntuación acumulada hasta ese momento. El invento no sólo revolucionará la forma de presentar los videojuegos, sino que además 'obligará' a aguzar el ingenio al resto de diseñadores en PlayStation. ¡La imaginación al poder!



Trajes para la batalla, o robots impresionantes.

Estas son las cuatro configuraciones básicas de trajes de batalla entre las que el jugador debe elegir para vestirse de guerra. Ahí tenéis sus nombres clave, sus desmesuradas medidas y hasta el lugar de procedencia. Quedaos con sus rostros, será lo penúltimo que veáis antes de caer fulminados.



EL TRAJE VERDE.
Nombre en clave: ZXE-D Tipo 1
Motor: Tipo 6-YM
Altura: 6.875 metros
Peso: 8.241 Kg
Procedencia: Siberia

EL TRAJE GRIS.
Nombre en clave: ZXE-D Tipo 3
Motor: Tipo BBM-K125
Altura: 5.386 metros
Peso: 6.843 Kg
Procedencia: Europa

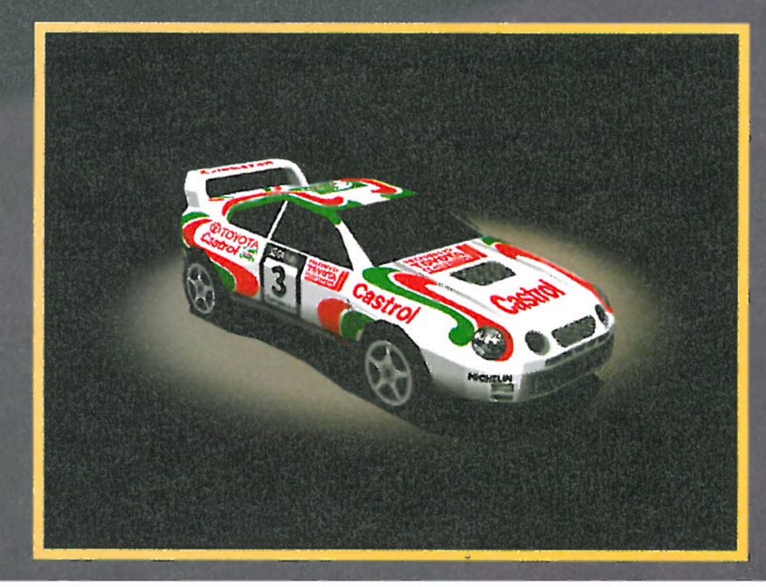
EL TRAJE ROJO.
Nombre en clave: ZXE-D Tipo 4
Motor: Tipo F-S Tipo 3
Altura: 5.840 metros
Peso: 7.018 Kg
Procedencia: Asia

EL TRAJE BLANCO.
Nombre en clave: ZXE-D Tipo 2
Motor: Tipo 5H-PA
Altura: 7.328 metros
Peso: 7.882 Kg
Procedencia: Gran Cañón

Avance - Sega Rally - Saturn

SEGA RALLY
en la línea de salida

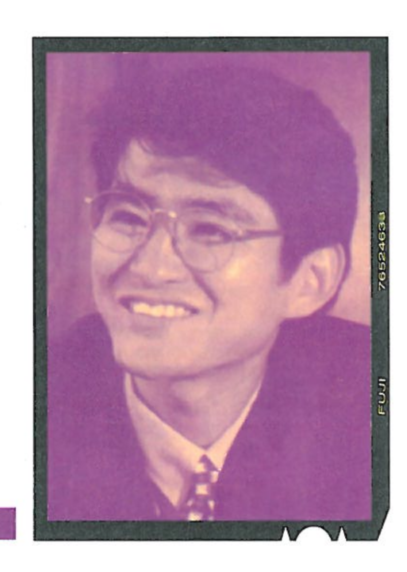
La conversión más esperada para Saturn, Sega Rally, ya ha iniciado su imparable carrera hacia el éxito. El mes pasamos pudimos **ofreceros en primicia** las primeras imágenes de este potente **simulador, pero** ahora estamos en disposición de **contaros un montón de detalles** más relacionados con el juego con el que Sega **quiere dejar** bien claras las posibilidades de su nueva máquina.

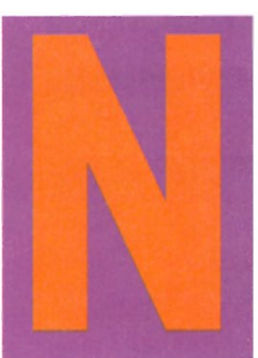




Un hombre, un reto.

Este personaje que aparece en la foto es nada menos que **Tetsuya Mizuguchi, el jefe de desarrollo del equipo de programación AM 3 de Sega.** Hace sólo unos meses dejó a medio mundo boquiabierto tras la realización de Sega Rally para recreativa. Ahora se le presenta una tarea que puede resultar clave para la compañía japonesa: **convertir este programa a Saturn.** Afortunadamente, al equipo de AM 3 no le falta experiencia, pues suyos son juegos como **Star Wars Arcade, Jurassic Park, Rail Chase** y **Moon Walker.** Pero además del mencionado Mizuguchi, también hay que destacar otros nombres, como el diseñador **Kenji Sasaki** o el programador **Sohei Yamamoto**, no menos importantes en el reciente éxito de un departamento que tiene delante de sí uno de los retos más importantes de su carrera.





No se encuentra **Sega**, precisamente, ante una tarea fácil. El precedente de **Daytona USA** ha sembrado ciertas dudas en la opinión pública. Pese a tratarse de una gran conversión, se han alzado muchas voces criticando las dificultades de **Saturn** para generar polígonos con rapidez, deducción que ha venido motivada por ese baile de decorados que se produce en la pantalla cuando nos ponemos a los mandos de uno de los veloces vehículos de **Daytona**.

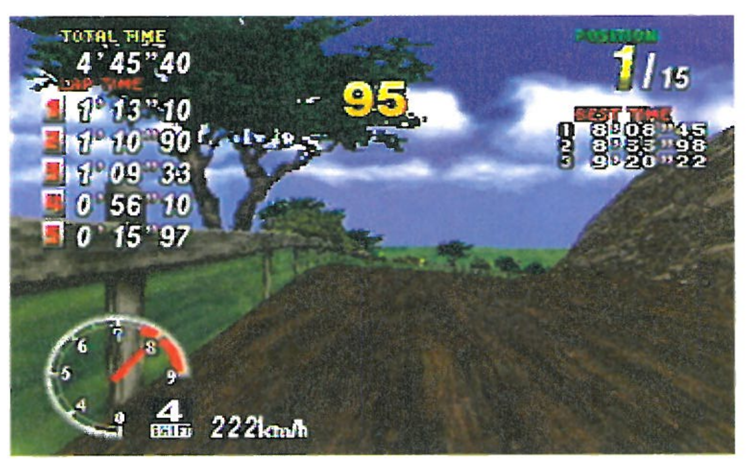
La cuestión reside ahora en averiguar si de verdad se trata de un problema de la máquina o es simplemente un error de programación (el juego original de la recreativa también sufría este defecto, aunque en menor medida). De ahí que **Sega Rally** se haya convertido, queriéndolo o no, en la referencia clave para resolver todas las dudas relacionadas con este aspecto.

De momento **Sega**, para evitar mayores riesgos, ha tenido la picardía de encomendar la conversión de **Sega Rally** para **Saturn** al mismo equipo que realizó el juego original, es decir, los chicos de **AM 3**. Y es que es lógico pensar que si hay alguien que puede traspasar la esencia de la versión arcade a otro soporte con garantías de éxito, son sus propios creadores.

Sin embargo, también habrá que tener en cuenta un detalle muy importante a la hora de valorar este arduo trabajo y es que **Sega Rally** no puede compararse con **Daytona**. Nos explicamos. **Sega Rally** es un programa mucho más evolucionado y complejo, en el que **AM 3** aplicó las técnicas más avanzadas para la realización de todo tipo de efectos gráficos, desde el manejo de polígonos hasta los mapeados de texturas, pasando por las transparencias y sombreados, por nombrar sólo algunos detalles. Además, las diferencias no se limitan al apartado gráfico, ya que la suavidad en el movimiento de los vehículos o el propio concepto de simulación, -recreado en un control de los coches casi real-, alcanzan cotas muy superiores al resto de los juegos de coches vistos hasta el momento. Todas estas virtudes se transforman inevitablemente en problemas a la hora de realizar la conversión doméstica.

AM 3 se ha apresurado, sin embargo, a garantizar que todo lo referente al tema del movimiento y control de los automóviles será un calco de la recreativa, algo que por otro lado parece imprescindible si se quiere completar una versión digna. Incluso nos atrevemos a asegurar que tal aseveración no se trata de un farol, puesto que es uno de los aspectos más "sencillos" de traspasar a la consola doméstica, y el equipo de Mizuguchi





El aspecto que presentan los circuitos por los que transcurren las carreras es impresionante. Habrá que esperar a ver cómo se ha solucionado el asunto de la generación de polígonos.







Poco hay que comentar a la vista de estas pantallas. Recrearos y disfrutad del impresionante aspecto que presentará Sega Rally en su versión para Saturn.













Las escuderías de Toyota y Lancia dispuestas a quemar meumáticos

En la conversión para **Saturn** de **Sega Rally** también podremos disfrutar de los alucinantes modelos **Toyota Celica** y **Lancia Delta Integrale,** en los que podremos elegir entre cambio automático o manual. Este nuevo **Sega Rally**, al igual que la recreativa, contará con tres circuitos para elegir, más los recorridos "extra" que aparecen al conseguir las primeras posiciones en tiempo record.
No se descarta que **AM 3** incluya alguna sorpresa más que no estuviera incluida en el juego original.





¿Dentro o fuera del coche?

Tampoco faltará en **Sega Rally** la posibilidad de escoger entre dos perspectivas, una desde el interior del vehículo, y otra desde el exterior, en la que se ve la parte trasera del coche.
Como en la recreativa, la primera será más complicada de de manejar, aunque la sensación de velocidad será mucho más intensa. Por otro lado, la vista externa, resultará más vistosa al poder comprobar desde muy cerca las evoluciones del coche.

parece sobradamente capacitado para conseguirlo.

Otro cantar sería especular con el número de polígonos o la calidad de los mapeados de texturas. El nivel de **Sega Rally** en el **Model 2** es inalcanzable incluso para otros soportes arcade, con lo que **Saturn** lo tiene más que difícil.

Pero las imágenes que os ofrecemos en este reportaje dejan un lugar para la esperanza. Después de ver lo que han sido capaces de hacer en **Virtua Fighter Remix**, no se puede por menos que ser optimistas. A pesar de que estas imágenes corresponden a una versión aún sin acabar, -se encuentra tan sólo al 60 ó 70 % de su realización final-, ya se pueden adivinar detalles de gran nivel. Tal vez no se consigan crear unos decorados tan minuciosamente realizados como en la recreativa, pero sí parece que se está consiguiendo dotar al juego de un aspecto muy, muy similar. Tampoco es descabellado pensar que el famoso problema de la generación de polígonos -después de la experiencia de **Daytona**-, quede solventado, al menos en gran parte.

Pero frente a todas estas dudas, también hay características que sí podemos dar por seguras, sobre todo las relacionadas con el propio desarrollo del juego.

Los protagonistas de **Sega Rally** volverán a ser los espectaculares **Toyota Celica** y **Lancia Delta Integrale**, en los que se podrá optar por el cambio manual o automático. También repetirán los tres circuitos que ya conocemos de la recreativa, bajo el nombre de Desert, Forest y Mountain, más los recorridos extra que aparecían al situarse entre las primeras posiciones. Y, por supuesto, el sistema de competición será el mismo, es decir, un campeonato de rally en el que los conductores correrán siempre contra el crono.

Sega está apostando muy fuerte por este juego, como ya lo hizo en su momento por la máquina recreativa. De momento, todo parece indicar que va a tratarse de un auténtico bombazo, pero aún tendremos que esperar para comprobarlo, pues, según nuestros datos, es muy posible que no llegue a las tiendas españolas hasta Febrero del 96.

No importa. En **Hitech** os iremos dando buena cuenta de todos los pasos que vaya dando el juego que puede convertirse en la nueva estrella de **SegaSaturn.** Atentos porque el tema es como para no perderlo de vista. ◆



Sega Rally se ha convertido en una de las piedras de toque para Saturn. Por ello, su conversión desde la recreativa se está llevando con la máxima minuciosidad.

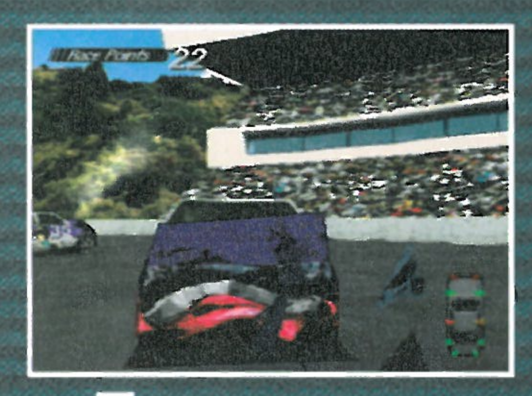


El equipo e AM2 se encuentra ante una complicadísima labor: llevar a una consola doméstica las excelencias de una de las recreativas más avanzadas técnicamente.

En DESTRUCT

o vas de duro, o

Ni el turbo, ni las 16 válvulas, ni siquiera los neumáticos que ahorran gasóleo te servirán de nada en esta orgía de destrucción sobre cuatro ruedas que Psygnosis se ha sacado de la manga. En Destruction Derby, el juego que marca el regreso del exitoso equipo de Reflections, pilotaréis una carrocería de más de 200 caballos con el único objetivo de sobrevivir. ¿Ganar? Un lujo al alcance de muy pocos. Así son las carreras de demolición y así será el juego que mejor ha sabido aprovechar los poco entrenados circuitos de PlayStation. A continuación tenéis una cita con el realismo, con el espectáculo.







Así será el juego de coches más salvaje



Dice Martin Edmonson, **responsable del equipo que diseñó Destruction Derby,** Reflections, que hay algo muy "fascinante" en los amasijos de chatarra. A juzgar por lo que Sony nos va a presentar en breve, carreras de coches que pronto se convertirán en auténticos desperdicios, "fascinante" resulta un término breve que no hace de verdad honor a lo que veremos: mejor vamos a quedarnos con **espectacular, rotundo y demoledor.** O sea, que la apoteósica y medida vuelta a los escenarios del grupo que se encargó de los Shadow of the Beast, Ballistic y Awesome para Commodore Amiga ha empezado con buen pie en PlayStation. Con inmejorable pie, para ser exactos. Porque a esta gente siempre le ha atraído especialmente estrenarse en formatos complicados, y no veáis con qué éxito.

Destruction Derby será el primer juego que exprima sin pudor las posibilidades del PlayStation. También **el arcade de coches más completo y 'pijotero' del momento.**



A diferencia de los Ridge Racer o incluso Daytona USA, este Destruction se volcará en un tipo muy especial de carreras de coches: **las de demolición.** Ya sabéis, cacharros remozados que montan un motor de Fórmula 1 y se dejan la carrocería entre golpes y embestidas. A simple vista no dejará de ser **un arcade tridimensional con acción en tiempo real,** pero al segundo vistazo cambiará vuestra percepción. Los coches, diseñados en Indigo 2 de Silicon Graphics, **serán enormes, gozarán de movimientos perfectos y además emularán los choques de una forma alucinante.** Realista a tope.

Los gráficos y las texturas, ambos creados en Power Macintosh y retocados a

ION DERBY
te rompen la crisma

base de Photoshop, sorprenderán por su colorido, su nitidez. Y todo el conjunto, desarrollado sobre Pentiums PC a 100 Mhz conectados a kit de desarrollo para PlayStation, os sentarán en un sillón y os dispararán.



Una vez en carrera os encontraréis con **tres modos de juego, cinco circuitos, tres coches para elegir, 4 formas de competir y una serie de opciones de lo más acertado.** Vamos por partes. Los tres modos de juego a que nos referíamos se llamarán wrecking, stock y destruction derby, aunque también podréis disputar un time trial para ver qué tal andáis de tiempo. Si queréis más datos, echad un ojo a las dos siguientes páginas. Los cinco circuitos os invitarán a tomar curvas cerradas, sortear chicanes y gozar de largas rectas en compañía de vehículos rápidos, poderosos y kamikazes. También vistazo al resto de páginas. Lo de los tres coches irá en consonancia con vuestra pericia al volante.

El tema de las formas de competir abarcará desde las vueltas de reconocimiento o modo práctica, hasta el campeonato sobre todas las pistas y a un número de vueltas determinado, pasando por el uso y disfrute del link cable con dos consolas conectadas y un modo duel con sólo dos coches en pantalla.



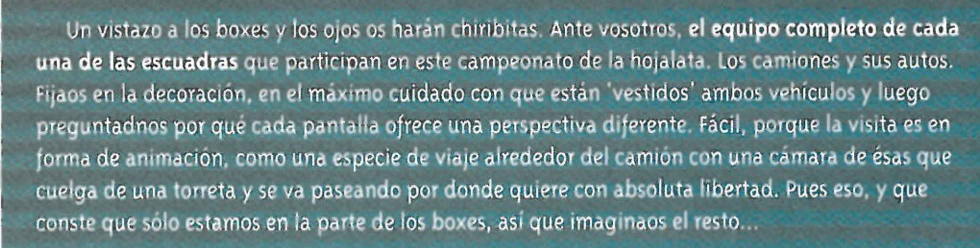
Y, finalmente, las opciones. Para vuestra sorpresa, os permitirán modificar el nivel de audio del juego, centrar la pantalla en el televisor, elegir la configuración más apropiada de pad y echar un ojo a la vuelta rápida. ¿Alguien da más?

Un último dato. En el modo wrecking y en el stock se incluirán hasta **cuatro perspectivas diferentes** de la acción, mientras que en el destruction la cámara campará a sus anchas por el terreno. Y también podréis guardar partidas, records, vueltas rápidas en vuestra memory card. Completito, vamos.

Elevarás las pulsacio



Detalles y "pijadas" S.A.



Un vistazo a los boxes y los ojos os harán chiribitas. Ante vosotros, **el equipo completo de cada una de las escuadras** que participan en este campeonato de la hojalata. Los camiones y sus autos. Fijaos en la decoración, en el máximo cuidado con que están 'vestidos' ambos vehículos y luego preguntadnos por qué cada pantalla ofrece una perspectiva diferente. Fácil, porque la visita es en forma de animación, como una especie de viaje alrededor del camión con una cámara de ésas que cuelga de una torreta y se va paseando por donde quiere con absoluta libertad. Pues eso, y que conste que sólo estamos en la parte de los boxes, así que imaginaos el resto...

Vívelo en estos circuitos

Cortos pero muy complicados. Los circuitos de Destruction Derby han sido diseñados buscando el golpe fácil, el crash. En Cross Roads, sin ir más lejos, la figura en forma de 8 que propone sólo dejará opción para el mogollón constante.

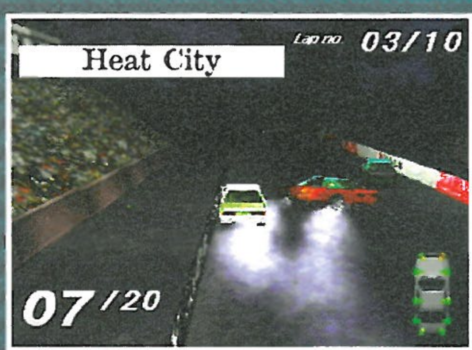
Por sus nombres los conoceréis: **Cyber Speedway**, el ya mencionado **Cross Roads, Ocean Drive, Cactus Creek** y **Heat City.**

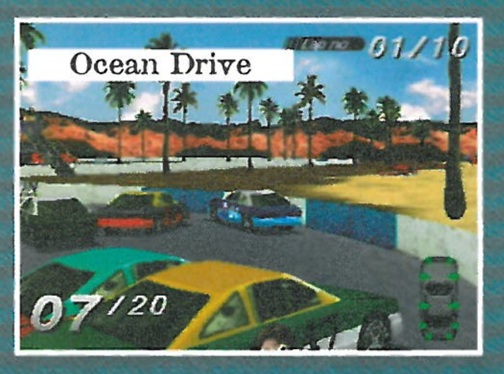
Más allá de las trazadas o la envergadura de la pista, lo más impresionante de cada circuito será sin duda **el mundo de detalles que gira a su alrededor.** La gente, el parking, las vallas publicitarias, la tribuna, la falda de aquella montaña. Y si aún tenéis tiempo de echar una miradita a la carrera, observaréis que todo eso no aparece ni desaparece, ni tampoco se genera brusca e inesperadamente al fondo, **simplemente está ahí**, ofreciendo una sensación de perfección gráfica que le deja a uno más que relajado, satisfecho. O impresionado, que también podría valer.







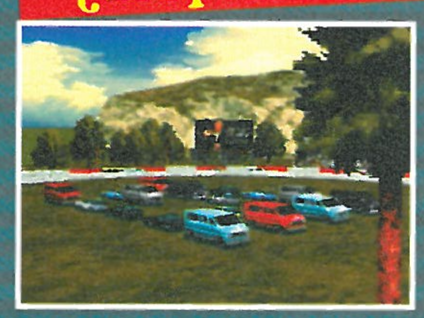




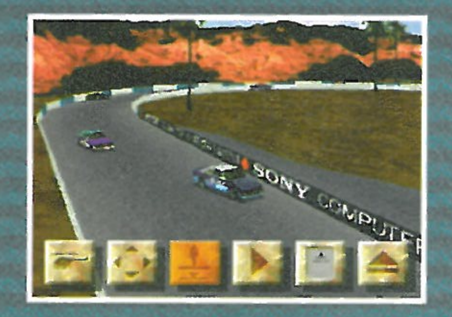


nes de tu PlayStation

¿Repeticiones?, Esto es sí que es nuevo







Hasta ahora, los juegos de coches **nunca habían repetido la jugada,** o al menos la jugada completa (Ridge Racer se quedaba en la primera vuelta). En Destruction Derby no sólo vamos a revivir toda la competición desde todos los ángulos posibles, sino que además **podremos montarnos nuestra propia película.** Pero cómo, ¿una película sólo a base de repeticiones? Efectivamente, y además con un mecanismo muy sencillo. El juego os permitirá **seleccionar planos y enfoques.** Desde el aire, a ras de suelo, más atrás, en la curva. Y luego grabar esa secuencia. Cada cierto tiempo, la moviola nos permitirá acceder a una nueva toma. Y luego, a la hora de poner en marcha el invento, nos sumergiremos en un río de imágenes que la propia máquina se ha encargado de mezclar para que jamás haya un salto en la transcripción.

El espectáculo de la chatarra







Ya lo habéis leído antes. En este juego **habrá que conformarse con sobrevivir,** lo de ganar será más un aliciente que una razón. Y habrá que sobrevivir porque Destruction Derby **premiará golpes y estampidas a razón de buenos puntos.** De hecho y por entrar en materia, en el 'modo destruction' tan sólo deberéis centraros en acabar con el rival sin que nadie os toque. Será a base de galletas y tropezones, todos contra todos, en un recinto muy similar a una plaza de toros, con arena incluida y público expectante. Muchos coches y todos bestias. **El resto de modos de juego no será tan salvaje.** Por ejemplo, en el 'modo wrecking' tan sólo deberéis preocuparos de las posiciones en carrera, aunque eso no quite que los demás conductores se ensañen con vosotros.

Por lo que toca al 'modo stock', mezcla de contenidos. Mejor si vais primeros y encima habéis machacado a unos cuantos carros. El 'TIme Trial' quedará para batir records y cogerle el aire al circuito.







¡VEN AL PARQUE!

PRECEDIDO POR UNA AUREOLA DE ÉXITOS ACAPARADOS ESPECIALMENTE ENTRE LOS USUARIOS DE PC, LLEGA A SATURN -Y POSTERIORMENTE A PLAYSTATION-, THEME PARK, UN PARTICULARÍSIMO SIMULADOR QUE NOS INVITARÁ A CONVERTIRNOS EN EMPRESARIOS QUE LUCHAN POR SACAR ADELANTE UN PARQUE DE ATRACCIONES. LA IDEA SUENA EXTRAÑA, PERO LA DIVERSIÓN ESTÁ MÁS QUE GARANTIZADA.

Bullfrog y **Electronic Arts** serán los verdaderos responsables de que, a partir del mes del próximo mes de noviembre, a los usuarios de **Saturn** les resulte imposible soltar el pad y apagar la consola. Su arma contra el aburrimiento cuenta con el aval de los éxitos cosechados en **PC** y en 16 bits y se responde al nombre de **Theme Park.**

Bajo este nombre se oculta un complejo simulador de negocios que nos llevará a construir un parque de atracciones a nuestra medida.

Tan a nuestra medida que para empezar sólo contaremos con unos cuántos dólares y un terreno totalmente vacío donde empezar a construir atracciones, tiendas y casetas de juego.

Lo divertido llegará en el momento en que empecemos a pensar cómo manejar nuestro presupuesto. Habrá que construir, pero también poner a nuestros ingenieros a pensar en nuevas atracciones.

Al mismo tiempo, tendremos que ir haciendo pedidos para que no se agoten nuestros stocks de patatas fritas y helados, a la vez que probamos suerte en bolsa comprando y vendiendo acciones. El personal del parque, mecánicos, limpiadores o animadores, nos exigirán aumentos de sueldo y nosotros habremos de obligarles a trabajar pronto y bien. La gente reclamará más comida, más bebida, un lago y un par de aseos. El banco exigirá la devolución del préstamo... Y nosotros no daremos a basto entre levantar atracciones, controlar el precio de las entradas, regular el nivel de sal de la comida, construir caminos y contratar trabajadores... En definitiva, que nos encontraremos ante uno de los títulos más originales, realistas y divertidos de la década.

Los momentos de respiro que tengamos los podremos aprovechar en dejar de lado la salud económica del parque y disfrutar como nuestro público de las atracciones.

Algunas de ellas tendremos oportunidad hasta de probarlas, colocándonos en una perspectiva que nos sitúa en el interior del cachivache como si fuéramos montados en él.

Si no estamos hambrientos de emociones fuertes, nos podemos conformar con observar la precisión de los caminos, cómo giran las máquinas... y soportar las quejas y peticiones de nuestros clientes.

El aspecto del parque dependerá de nuestra habilidad constructora, pero la simpatía y colorido de los gráficos, nítidos hasta en su más mínimo detalle, harán lo imposible para que siempre tengamos una feria llena de vida y animación.

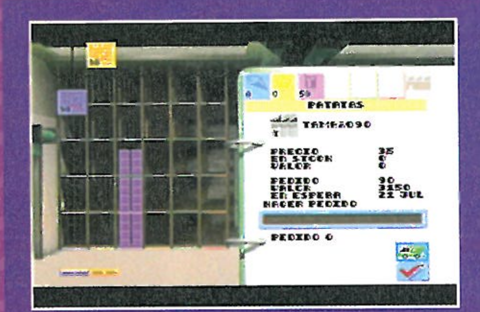
Theme Park puede convertirse en uno de los vicios más sanos de las nuevas consolas. Pero eso será a partir de noviembre. Hasta entonces, paciencia.

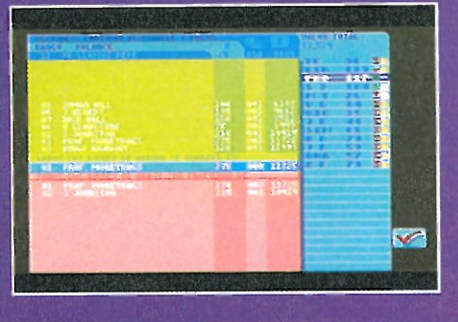


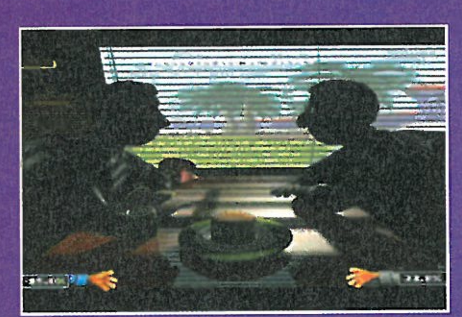
El autobús se encargará de llevar a los visitantes al parque. Al aumentar el número de pasajeros el autobús crecerá, convirtiéndose en este moderno autocar.

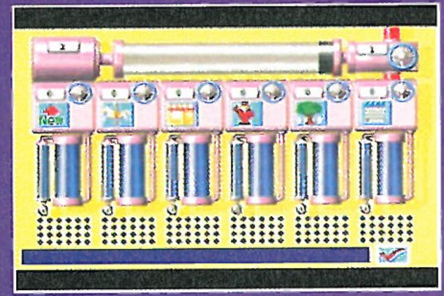


Si no se administra bien el dinero, lo más fácil será que el parque se declare en quiebra. Esta animación os mostrará el estado de desesperación del propietario.







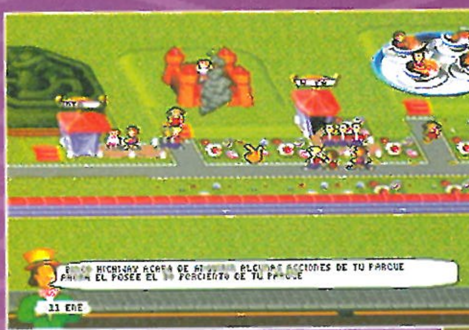


Cómo ser buen empresario. *Para tener el parque a pleno rendimeinto, no bastará con construir atracciones o fijar precios. Será imprescindible controlar a los sindicatos, dedicar dinero a investigación, jugar en bolsa y estar atento a los pedidos.*

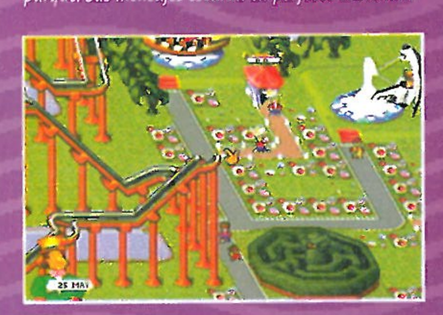




Desde este menú se controlarán las funciones básicas del parque. Cada icono lleva a los submenús específicos para cada operación.



El personajillo del sombrero de copa se encargará de dar consejos e informar sobre cualquier problema del parque. Sus mensajes estarán en perfecto castellano







Han vuelto y están por todas partes...

Los Lemmings, los bichos más tontos que te obligan a ser el jugador más listo, también quieren hacer de las suyas en PlayStation. Pero claro, ellos también quieren aportar su granito de arena en esto de la modernidad, y por eso en su nueva aventura te retarán a que les guíes por complicados caminos que correrán por las 3 dimensiones del espacio.

El reto era tan ambicioso como retomar un clásico como **Lemmings** y reconstruirlo de manera que resultara totalmente nuevo sin perder ni un ápice de su filosofía. El reto era ambicioso, pero **Psygnosis** lo ha convertido en realidad. Una realidad tan espectacular como combinar los escurridizos lemmings con complejos escenarios tridimensionales.

La finalidad del juego seguirá siendo la misma de siempre: ir abriendo camino a estos roedores que no dejan de perseguirse unos a otros, haciendo uso de las diferentes habilidades de cada uno de ellos. Lo innovador llegará cuando descubráis que para guiar a los lemmings hay que aprender a saltar de una cámara a otra y desplazar el cursor en las tres dimensiones del espacio. Ya no bastará con vigilar a derecha e izquierda, tendréis, además, que prestar atención a detrás, delante, arriba y abajo.

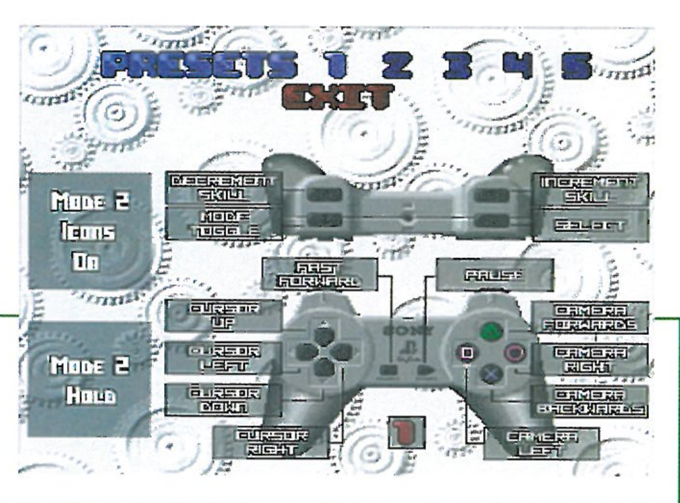
Los ocho botones del pad de **PlayStation** se pondrán a disposición del jugador, y aún así, habrá que recurrir a la barra de menús para disponer de todas las herramientas y perspectivas. Tantas, que hasta tendremos opción a disfrutar del juego desde el punto de vista de un lemming.

Este despliegue gráfico dotará al juego de unos altísimos niveles de dificultad que pondrán a prueba tanto vuestra inteligencia como vuestra habilidad.

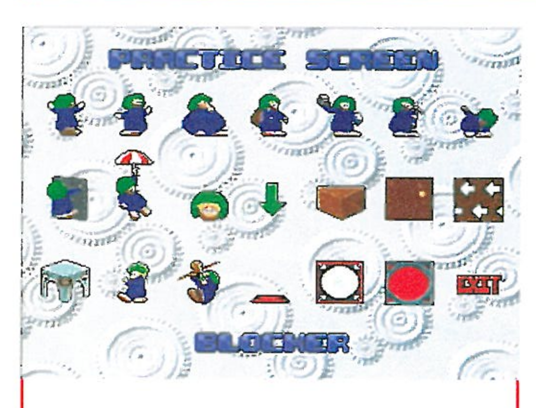
A parte de un preciosista entorno, este compacto os ofrecerá cien niveles, 20 escenarios y una colección de melodías y efectos sonoros realmente divertidos.

A principios de octubre, los forofos de la inteligencia podrán marearse y probar sus nervios con la última locura de **Psygnosis**: el no va más de los **Lemmings**. ◆





¿Tendrás dedos suficientes para jugar? *La complejidad del juego quedará demostrada sobradamente cuando accedáis al menú de configuración del pad y veáis que todos los botones del pad pueden tener su utilidad.*



Los Lemmings tienen recursos para todo. *Aquí podéis ver a los "obreros" lemming. Algunos ya los conocéis, pero otros son específicos para salvar obstáculos en 3D. El nivel "Practice" os obligará a jugar una fase con cada una de estas habilidades.*



PlayStation recibirá dentro de unas semanas la visita de estos personajes que pondrán a prueba tu inteligencia, tus reflejos y tu capacidad de diversión.









Para aprenderse el camino. *Antes de cada nivel se os dará la posibilidad de echarle un vistazo al escenario. Para apreciar bien todos los detalles, el mapa 3D no dejará de rotar mientras dure vuestra exploración.*

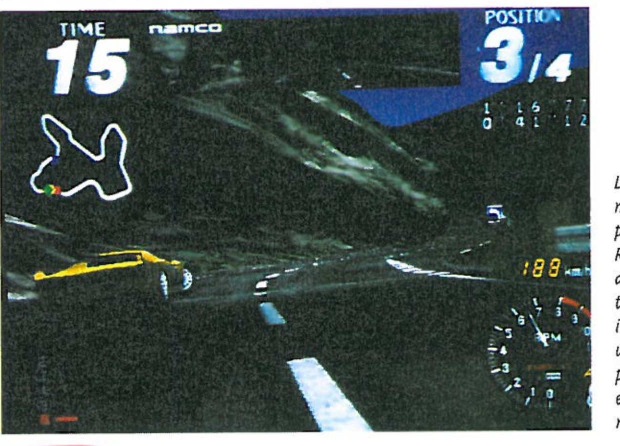
Rave Racer

RIDGE RACER 3, ARRASA EN LOS ARCADE NIPONES



Este es el aspecto que presenta la recreativa que lleva en sus circuitos la tercera versión de Ridge Racer, Rave Racer, que tanto furor está levantando por tierras niponas. Arriba podéis ver una de las impresionantes pantallas del juego.





La principal novedad que presenta Rave Racer con respecto a sus antecesores es la inclusión de tres nuevos circuitos, que, sumados al inicial, hacen un total de cuatro. Será en el último, -el reservado a los expertos-, en el que podremos disfrutar de los detalles más espectaculares del juego, como es la atractiva y misteriosa conducción nocturna.

Ridge Racer se ha ganado una gran reputación desde que su primera parte hiciera su aparición hace ya casi dos años en los salones recreativos. Esta es, sin duda, la causa por la cual Namco ha seguido confiando en este título, hasta el punto de realizar una secuela y ahora una tercera parte a la que ha llamado **Rave Racer**.

La segunda parte de la saga quizás no alcanzó, sin embargo, el éxito deseado, -probablemente por no incluir más circuitos-, pero esta vez la compañía nipona parece haberse aprendido bien la lección y ha presentado un auténtico juegazo que está causando furor en ciudades como **Tokio** o **Londres**.

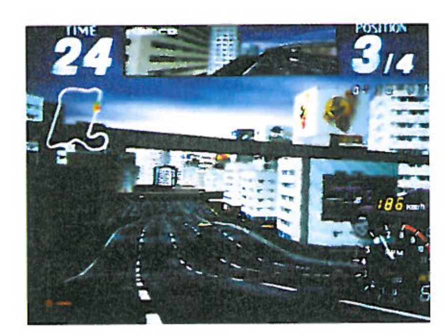
Y es que **Namco** ha vuelto a recurrir a su soporte preferido, el **Super System 22**, al que ha añadido las suficientes mejoras como para demostrar que, -al igual que el **Model 2** de **Sega**-, este sistema todavía puede dar mucho de sí. Basta echarle un vistazo al aspecto gráfico de **Rave Racer** para darse cuenta de todos estos avances.

El caso más destacado es el de los mapeados de texturas, que se ven mucho más detallados tanto en los decorados como en los propios coches. Éstos, por su parte, han variado su diseño, al tiempo que han visto suavizados sus contornos con el fin de proporcionar la nitidez necesaria en cualquier plano y evitar molestas vibraciones con el movimiento.

Otro aspecto interesante ha sido la sustitución de los colores vivos de las anteriores entregas por tonos más suaves y que se ajustan más a la realidad. También se han mejorado otros aspectos como la resolución en pantalla o el sonido, completando de esta forma un programa excelente en todo su conjunto.

Pero ¿y las novedades del juego? La más significativa, sin duda, es la presentación de tres nuevos circuitos, que se suman al ya conocido de las dos primeras partes. Estos recorridos se han estructurado de tal forma que los dos primeros pertenecen al nivel principiante, el tercero a un nivel medio y el cuarto se reserva para los mejores pilotos. Es en este último donde se aprecia con más claridad el gran trabajo técnico realizado por **Namco**, ya que además de tratarse de una conducción nocturna, se presenta en un circuito muy sinuoso, con pasos de montaña y otro tipo de curiosos detalles capaces de impresionar a todo tipo de público.

Rave Racer mantiene algunas características de su predecesor, como las dos perspectivas o la posibilidad de elegir cambio automático o manual. Sin embargo, se han modificado algunos aspectos en la conducción, como es el caso de las colisiones, -que ahora no frenan por completo al vehículo-, o la incorporación de nuevos movimientos para los coches, que se asemejan ligeramente a **Sega Rally** por su suavidad y los saltos que



realizan en los cambios de rasante.

Namco puede sentirse satisfecha de su trabajo, pues ha realizado un simulador de primera, dotado de todos los ingrediente necesarios para triunfar. Ahora solo hace falta esperar a que nos llegue a España.

No hay duda de que Namco ha encontrado un auténtico filón en la serie Ridge Racer. En Japón acaba de ser lanzada la tercera parte bajo el nombre de Rave Racer, y los nipones que quieran probar las excelencias de esta increíble máquina deberán gastarse 200 yens y esperar colas interminables. Es el precio de la novedad.

Sumario



56 Virtua Fighter Remix

Sega presenta una nueva versión de Virtua Fighter que, -ahora sí-, dejará completamente satisfecho al más exigente de los aficionados al género de lucha.

Su jugabilidad, -como ya lo hizo en la primera entrega-, alcanza cotas altísimas, pero los gráficos han sido mejorados

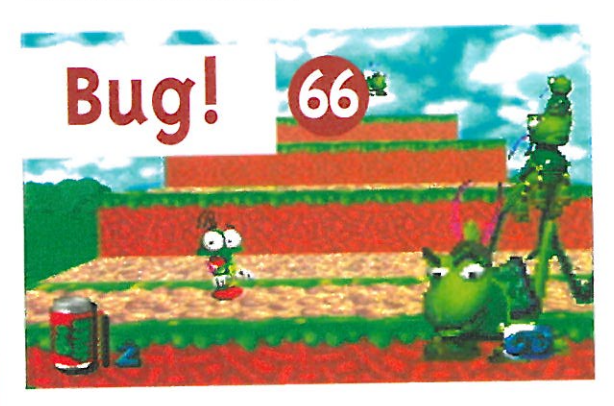


60 Wipeout

Psygnosis se está convirtiendo en el auténtico abanderado de los buenos juegos para PlayStation. La espectacularidad, la rapidez y la diversión sin complicaciones se aúnan en este título que te pondrá a mil por hora. Atentos a su banda sonora.

Ace Combat 68

Ace Combat ha aparecido en el mercado sin demasiados aspavientos, como el que no quiere la cosa. Pero, sin duda, todos los simuladores de vuelo que se realicen a partir de ahora para consola alguna, tendrán que parecerse a él. Ha puesto el listón de la calidad realmente por las nubes.



Bug! 66

Saturn ya tiene candidato a mascota. La simpatía, el buen humor y la diversión que desprende este curiosa pulga, hacen de Bug! un juego de plataformas con el que pasar un buen rato está totalmente garantizado.

Las valoraciones

Olvídate. Las puntuaciones que otorgamos a los juegos en HiTech no guardan relación con ninguna revista que hayas visto por ahí. Para empezar, valoramos cada título en relación a todos los existentes, independientemente de la consola para la que esté realizado. Es decir, que un juego puede ser muy bueno para una máquina determinada, pero es posible que reciba una puntuación no muy alta al estar comparado también con juegos para otras consolas más potentes. Por último, recuerda que esta valoración es tan sólo una simple referencia.

VALORACIÓN 5 — *Si ves una puntuación por debajo de ésta, mala señal. El 5 marcará la nota mínima exigida para aparecer en esta sección de HiTech.*

VALORACIÓN 6 — *El juego está bien, pero tampoco es nada del otro mundo. Quizás sea un buen juego para una consola en concreto, pero en general...*

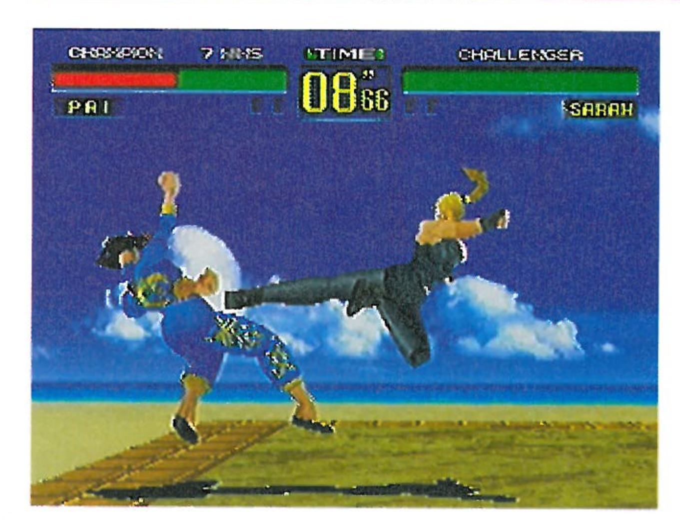
VALORACIÓN 7 — *Buen título. Sin duda está por encima de las circunstancias y tiene calidad más que suficiente. Quizás le falle algún aspecto en concreto.*

VALORACIÓN 8 — *Muy buen juego. Sin duda gustará a la mayoría y por ello casi alcanza la nota de sobresaliente. Pero la falta esa chispa de genialidad...*

VALORACIÓN 9 — *Un juegazo... Una auténtica obra maestra en su género... Absolutamente recomendable... De lo mejor que podrás ver en cualquier consola.*

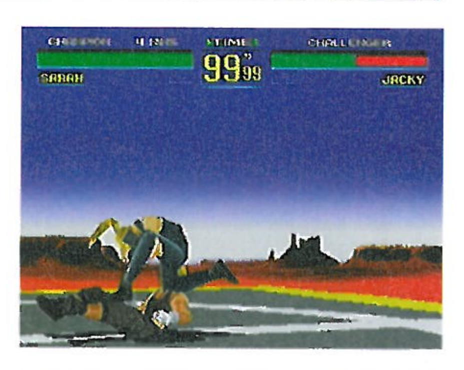
VALORACIÓN 10 — *No creemos que llegues a ver nunca esta puntuación en HiTech. Pero nunca se sabe...*

Las texturas transforman al mito en obra maestra





Virtua **Fighter** Remix





- **Sistema:** Saturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** AM2
- **Lanzamiento:** Disponible en España en Noviembre

por Manuel del Campo

Dejando a un lado la rocambolesca historia del lanzamiento de este título, -que dejará en evidencia a la primera versión del juego que llegó en Julio a nuestro país y que ahora pasará a ser poco más que una pieza de coleccionista-, no se puede por más que felicitar de nuevo al equipo de **AM 2** por su soberbio trabajo.

No es ni mucho menos el juego perfecto (¿alguno lo es?), pues se le pueden encontrar algunos pequeños defectos y nada nos indica que dentro de muy poco no aparezca un compacto superior, pero hoy por hoy, **Virtua Fighter Remix** es, con diferencia, el mejor juego de lucha en versión doméstica de la historia.

Tal vez a muchos os pueda sorprender esta afirmación tan rotunda, sobre todo si tenemos en cuenta que **AM 2** ha incluido "sólo" una mejora con respecto a la primera versión. Pero claro, si hablamos de que se trata nada menos que de inundar todas las formas del juego de impresionantes mapeados de texturas, la cosa empieza tener sentido.

Virtua Fighter ya era un excelente juego

desde su primera aparición en los salones recreativos en 1993 y también lo fue la primera conversión que nos presentaron en **Saturn**. Sin embargo, ambas 'sufrieron' el hecho de ser pioneras en la utilización de polígonos: el diseño de los personajes resultaba un tanto forzado y las formas cúbicas y planas deshumanizaban el aspecto de los luchadores, circunstancia

La misma "intro", ahora parece otra. *Es posible que muchos de vosotros estéis algo cansados de ver estas escenas de la "intro", pero ahora merece la pena echarlas un vistazo. La inclusión de texturas en todos los personajes ha conseguido un efecto realmente arrebatador.*



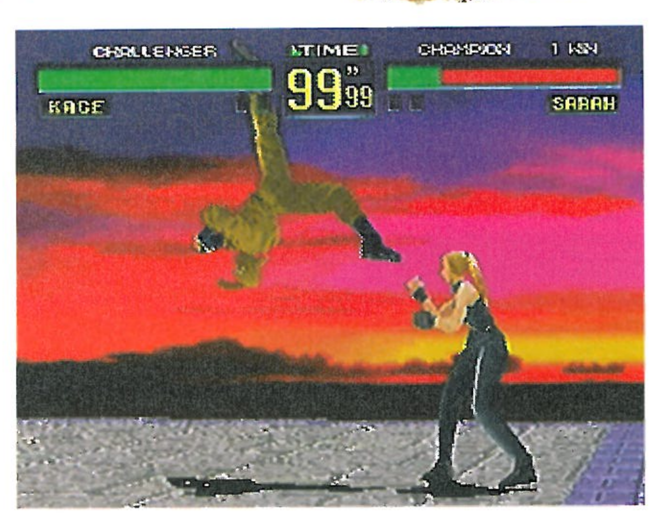
A pesar de su polémica aparición en el mercado, Virtua Fghter Remix puede ser considerado como el mejor juego de lucha visto hasta el momento en una consola. La clave reside en sus increíbles niveles de jugabilidad.



que quedó más acentuada aún cuando aparecieron **Tekken** o la recreativa del propio **Virtua Fighter 2** haciendo gala de unas magníficas texturas. Ahora, una vez solucionada su más llamativa desventaja, **Virtua Fighter Remix** pasa a liderar nuevamente el competitivo género de la lucha en versión consolera.

El juego como tal sigue siendo el mismo que se sacó de la manga **AM 2** en el 93. Y en este sentido, sí que va a ser difícil que alguien consiga superar el concepto de simulación de lucha "uno contra uno" que tan bien ha sabido captar este programa. De momento nadie ha conseguido igualarlo, ni siquiera en los arcades.

Claro que, puestos a desmenuzar punto por punto, sí se pueden encontrar aspectos mejorables, que incluso ya han sido incluidos con éxito en otros títulos. Este es el caso de la tridimensionalidad, que ,como **Namco** ha demostrado en su juego **Toh Shin Den**, puede alcanzar cotas espectaculares, permitiendo al jugador que



La gran baza de Virtua Fighter Remix continúa estando en su excelsa jugabilidad. La excelente variedad de movimientos de cada luchador, el equilibrio de los combates o la necesidad de establecer estrategias, le convierten en un juego único.

Virtua **Fighter** Remix











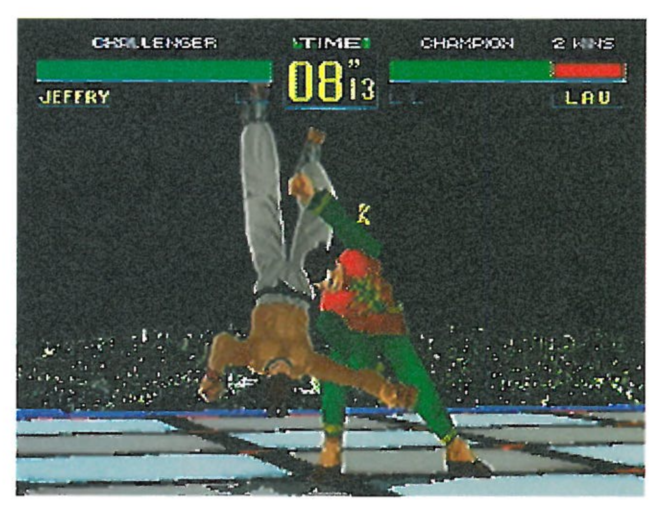




Tan sólo una asignatura pendiente: el efecto 3-D.

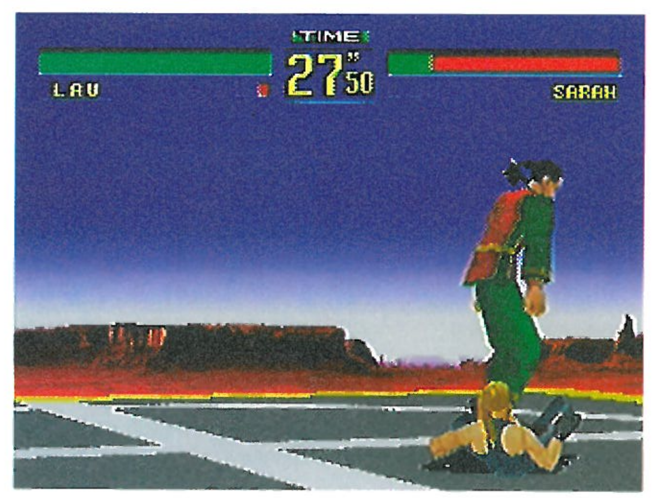
Echad un vistazo a estas imágenes. Si Virtua Fighter se mostrara así todo el tiempo, estaríamos ante un juego del siglo XXI. Desgraciadamente, estas pantallas corresponden a la repetición de los últimos golpes de cada combate. Son los únicos momentos en los que los personajes parecen estar realmente luchando en un mundo 3-D. En el juego, los dos luchadores permanecen siempre en el mismo plano, y el jugador tan sólo puede desplazarlos hacia un lado o hacia otro.

No es una utopía conseguir que se muevan por todo el escenario. Takara ha demostrado con su Toh Shin Den que la tridimensionalidad puede alcanzar cotas increíbles. Es la única asignatura pendiente de Virtua Fighter.





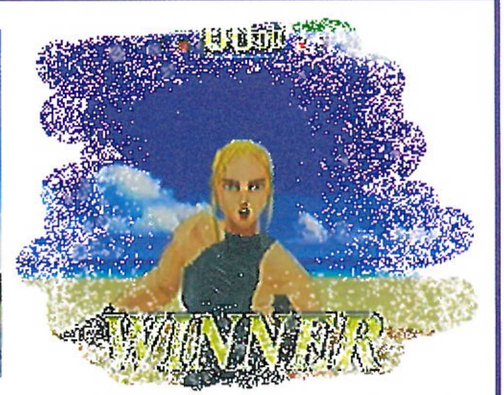
Es increíble el cambio de "look" que han experimentado todos los luchadores. Atrás ha quedado ese aspecto cúbico y frío que daba al juego un aire un tanto desangelado. Las texturas pueden conseguir que la desventaja en el número de polígonos quede reducida.



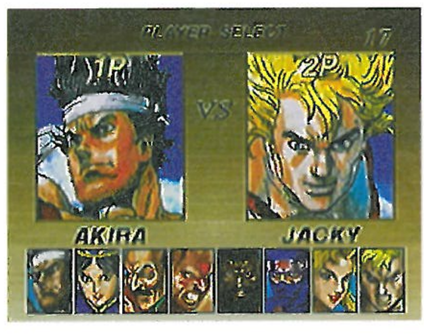
El nuevo aspecto gráfico que presenta Virtua Fighter Remix consigue la sensación de que los movimientos son todavía más suaves y enlazados que en su antecesor.







Quién no conozca el juego puede pensar que ocho luchadores son pocos, pero si supiera que aprender las técnicas de lucha de cada personaje lleva su tiempo, cambiaría de opinión. La complejidad de los movimientos de los personajes supera a los demás juegos.



Quizás algunos juegos pueden superar a Virtua Fighter Remix en su aspecto gráfico, -especialmente en la utilización de las 3 D-, pero nadie ha conseguido aún igualarle en su brillante capacidad para simular la lucha.



Los escenarios también han recibido sus correspondientes texturas, aunque su transformación no ha sido tan espectacular como la de los personajes. Habrá que esperar a VF 2.



desplace a los luchadores por cualquier parte del escenario. La serie **VF**, pese a desplegar un agradable efecto 3-D, sigue limitando a los dos luchadores que aparecen en pantalla a permanecer en el mismo plano.

Sin embargo, esta supuesta desventaja no empaña en absoluto la abrumadora calidad del juego. La fuerza de **VF Remix** reside precisamente en ser un programa completísimo, que aunque pueda ser superado por algunos juegos en algunos aspectos gráficos, en su valoración global queda muy por encima de todos. Un mérito que debe compartir, por cierto, con la propia máquina.







VALORACIÓN 9

El mejor juego de lucha visto en versión doméstica. Un juego muy completo que lleva al género a sus más altas cotas de jugabilidad.

Psygnosis vuelve a llevarnos a las nubes

Wipeout

Psygnosis ha estrenado asiento a la derecha del dios **Sony**. Como siga ideando y programando pasadas como la que tenemos delante, pronto se convertirá en mito independiente. De momento amenaza con un **Destruction Derby** infinito, ahora simplemente ha golpeado con un **Wipeout** capaz de penetrar por cualquier poro de tu cuerpo. La línea es creciente, virtuosa y está demostrando que no se necesitan mil compañías para aupar una consola. Hoy es suficiente con **Psygnosis,** mañana ya veremos.

- **Sistema:** PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sony Computer Ent.
- **Desarrollado por:** Psygnosis/Reflections
- **Lanzamiento:** Disponible en España

por Juan Carlos García



Wipeout es un fiel heredero de las consignas empleadas por clásicos del carisma de **F-Zero, Crashburn** o **PowerDrome**, títulos de reconocido prestigio internacional que ahora ven exageradas sus tácticas sobre un juego en el que tecnología y capacidad de asombro quieren aparecer a partes iguales.

En la base, **Wipeout** no deja de ser una carrera de bólidos. Con circuitos, con equipos y con bólidos.

Eso era al menos lo que pasaba por la cabeza de **Jim Bowers (Microcosm)** y **Nick Burcombe** cuando el proyecto andaba aún a gatas. Y ya por aquel entonces la idea se sujetaba en el empleo de naves muy a lo caza **Star Wars,** suspendidas magnéticamente en el aire y encajadas en pistas con fondo, en algo así como raíles sólo que con libertad plena de movimientos.





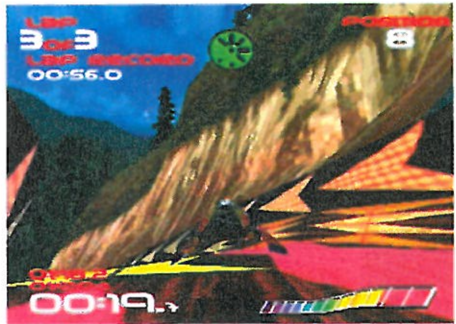


En Wipeout todo rezuma espectáculo. Su 'intro', por supuesto, tenía que estar a la altura de las circunstancias. Y no sólo lo está, sino que Psygnosis nos ha regalado la vista y los oídos con una película de esas que se comentarán durante mucho tiempo en las tertulias de los buenos aficionados a los videojuegos.















Wipeout es uno de sus títulos que por sí solos justifican la compra de una consola. Es también una de las grandes esperanzas de Sony para el arranque de temporada y, si nos lo permitís, uno de los mejores arcades de carreras, de naves en este caso, de todos los tiempos.



La sensación de velocidad es en todo momento perfecta. Está tan bien conseguida como el movimiento oscilante de la nave, en equilibrio constante entre el cielo y el suelo.

De lo que se concibió

a lo que veréis en casa nada ha cambiado excesivamente, si acaso ha evolucionado en la medida en que el hardware de **PlayStation** ha permitido ejecutar ideas cada vez más atrevidas. El juego acumula sensación de vértigo por los cuatro costados, de velocidad, y todo pasa ante nuestros ojos en tiempo real y con un refresco de pantalla que jamás baja de los 30 cuadros por segundo. El efecto 3D también es imponente. Te arrastra al interior de circuitos violentamente ondulantes y hasta provoca sensaciones de mareo cuando la perspectiva frontal deja a un lado decorados impresionantes sin haberte dejado otear lo que escupen las vallas publicitarias.



Todo en el juego

abandera el tono 'pijo' de **Psygnosis**. Los decorados, las naves y cada detalle de la pista han sido renderizados sobre

Wipeout



Wipeout evoluciona desde las bases formuladas por juegos tan conocidos como F-Zero, de Super Nintendo, o el propio Cyber Speedway, que tendremos en breve para SegaSaturn.



Softimage en equipos **Silicon Graphics**, y antes dibujados a mano sobre un papel en el que además se vertían ideas a pie de página.

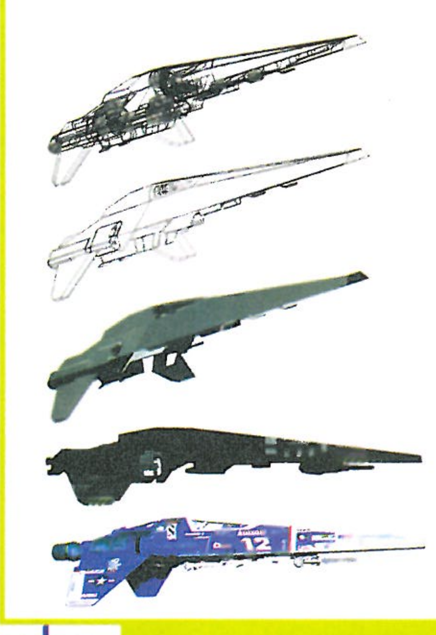
La operación no ha sido fácil. Advierten los creadores que tuvieron que improvisar un buen número de herramientas de trabajo y que de hecho han aprendido del programa al mismo tiempo que sacaban el máximo rendimiento.

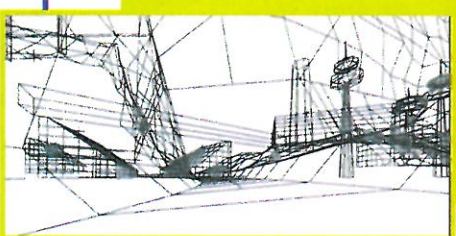
Los logos, emblemas y pasquines publicitarios que aparecen en los circuitos son obra de la agencia británica de diseño **The Designers Republic**, y su estilo pseudo futurista japonés está presente en un espectáculo dominado por el realismo y la credibilidad.

En el tema realista,

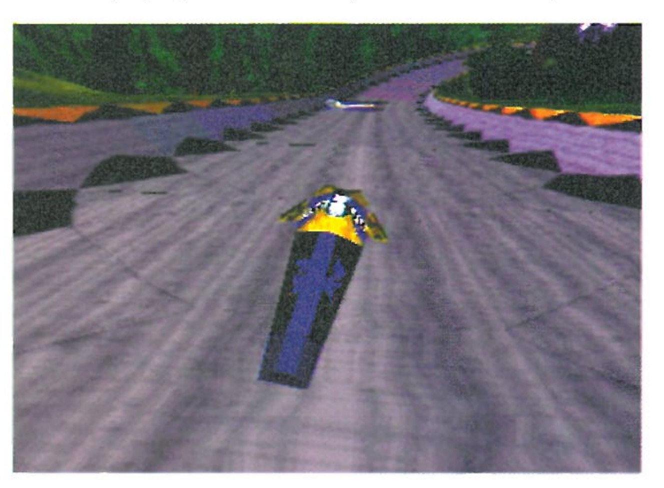
Psygnosis ha acertado de pleno a la hora de idear una maniobra que impidiera el dibujo brusco de polígonos al fondo. La estratagema, muy simple: dibujar el escenario lo más cercano posible a la vista, acentuar los tonos oscuros en las partes más alejadas y jugar con los giros bruscos y los saltos para que la acción casi siempre se sitúe en primer plano. La idea es fantástica, pero no siempre resulta. Cuando detectéis el fallo, veréis que, de todas maneras, los polígonos no aparecen de sopetón, sino que se van dibujando y siempre con la antelación necesaria.

Pero la verdadera sensación de realismo llega con el movimiento de la nave. Cada una de las 8 naves entre las que podréis elegir para 'dispararos' tiene vida propia y está en un constante equilibrio entre la gravedad y la fuerza magnética que la separa del suelo. Vibra, siente la aceleración y responde forma muy particular a las órdenes del mando. Acostumbrados a manejar cacharros pegados a la pista, se hace algo cuesta arriba dibujar curvas con una nave que se esfuerza por seguir el rastro del circuito y a las primeras de cambio se topa con 360 grados de giro impetuoso. En todo caso, mejor con la perspectiva en primera persona que con la que coloca la nave en pantalla.





Todo 'render', puro espectáculo tecnológico. *Los artistas gráficos de Reflections partieron de un modelo en plástico de la nave que querían utilizar en el juego (foto de abajo). Entonces la dibujaron sobre un papel (segundo dibujo) para posteriormente implementarla en un Silicon Graphics donde, con la ayuda del programa Softimage (fotos 1 y 3), fue renderizada hasta obtener el aspecto que veis en el juego. Pero no todo fue tan sencillo, ya que los diseñadores tuvieron que improvisar un buen número de herramientas para lograr el resultado esperado.*







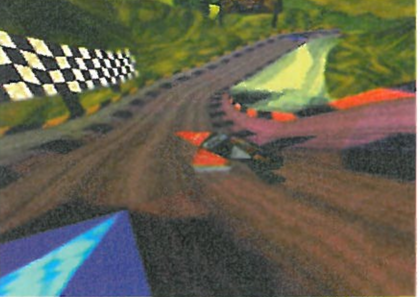
Las repeticiones de la carrera son una constante en los juegos de Psygnosis. No obstante en Wipeout se ha optado por una línea de replays Ridge Racer en lugar del estilo 'hágaselo usted mismo' de Destruction Derby. En todo caso las imágenes son siempre elocuentes.













Es más rápida pero mucho más controlable.

Wipeout incluye 12 circuitos, divididos en dos categorías: **Venom** y **Rapier**. La primera se supone para novatos y ofrece circuitos enrevesados, saltos increíbles y parajes diferentes. La otra se dice de campeones y sólo podréis haceros con sus servicios si previamente os habéis clasificado en la ronda anterior. O sea que con el tercer puesto es suficiente. Y eso, con 8 en carrera, te costará muchas partidas... que, por supuesto, podrás grabar en tu **Memory Card.**

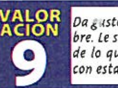


Sólo dos perspectivas para ponerse a los mandos de Wipeout. Una, con la nave desde atrás, a su altura. Limpia pero difícil de controlar. Otra, en primera persona. Muy rápida, accesible, potente y sobre todo realista.

Terminamos con Wipeout haciendo una breve reseña musical. Nada tan cañero, ecléctico, afrotribal o vaya usted a saber lo que se lleva ahora.

Sony Music dio rienda suelta a **Psygnosis** para seleccionar grupos que se encargaran de la banda sonora y éste es el resultado. En breve, un CD a la venta con todas las melodías del compacto. Con **Leftfield, Apollo 440...** una auténtica pasada musical.





Da gusto puntuar juegos de este calibre. Le sirve a uno para darse cuenta de lo que de verdad se puede hacer con esta generación de máquinas.

UBI crea una estrella para la nueva generación









❑ **Sistema:** Sony PlayStation

❑ **Soporte:** CD-Rom

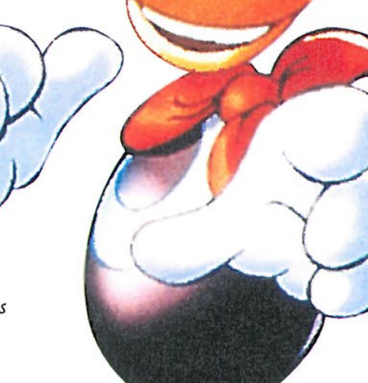
❑ **Publicado por:** UBI Soft

❑ **Desarrollado por:** UBI Studios

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Juan Carlos García





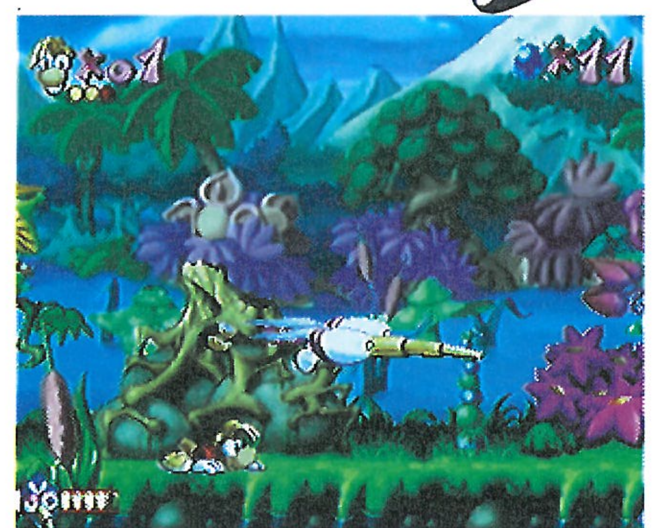
Este curioso personaje que nos presenta la compañía francesa Ubi Soft, protagoniza un juego que nos ha sorprendido muy gratamente en todos sus aspectos

Rayman

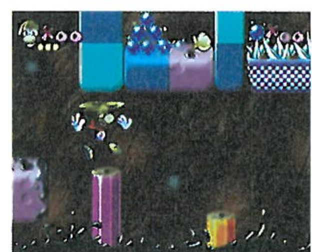
La línea, vamos a decir clásica. El contenido, aunque parezca lo contrario, revolucionario. Las pantallas podrían engañar si no hubiéramos jugado y descubierto que no estamos ante un juego de plataformas lineal y poco convincente. Desde los primeros bocetos, surgidos de la imaginación de **Michel Ancel** allá por 1992, hasta el último retoque, -para ser sinceros, dados hace muy poco tiempo-, quedó claro que la idea de **Rayman** no era salir del paso, sino innovar. Fabricar imaginación y multiplicar el resultado por calidad gráfica, fantasía y animaciones como nunca se han hecho. Eso sí que se puede observar en las imágenes.

El decorado de **Rayman** es de cuento, el movimiento de película de **Disney** (mejor aún, ya que ofrece 60 cuadros por los 25 cada segundo de los dibujos de Walt), y hasta el mismo protagonista es raro como él solo: no tiene brazos, ni piernas.

Rayman es una delicia malvada. Se deja jugar pero te da el hachazo a las primeras de cambio. Largo con ganas, -no tanto por el número de fases, que son seis + subfases, sino por lo complicado de muchas de ellas-, el arcade de **Ubi** no aguanta al endeble, ni tampoco al que no piensa. Plantea situaciones tan cómicas como complicadas, en las que sólo la rapidez y el oficio pueden evitar la hecatombe. La hecatombe es que te fulminen



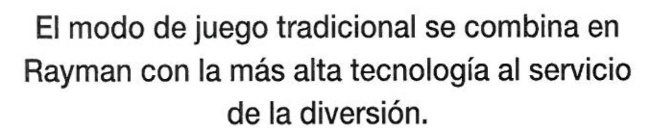




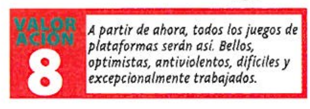
los tres puntos de energía, luego las tres vidas y al final las cinco continuaciones que entrega de serie, cosa bastante factible, por cierto.

El objetivo de **Rayman** pasa por liberar a los electones, una partículas muy majas que han sido apresadas por **Black**, el mismo que secuestró al gran Protón, a su vez encargado de mantener estable el mundo material de **Rayman**.

Los citados engendros están encerrados en jaulas, a lo **Cool** **Spot**, que nuestro héroe debe destrozar con su puño. Lo del puño es uno de los poderes que obtendréis a medida que avancéis en la partida. Otros tantos poderes, como la capacidad de agarrarse a los riscos, el helicóptero o el puñetazo en gancho, llegarán con el hada fin de nivel. O sea que si se os han escapado los primeros electones no tendréis más remedio que volver atrás en el mapa y liberar a la gran peña.


El modo de juego tradicional se combina en Rayman con la más alta tecnología al servicio de la diversión.

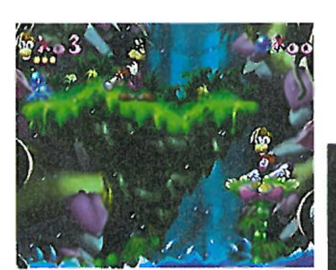
Ahora está claro porqué **Ubi** Soft no pudo rechazar este proyecto. Ha costado tiempo (cerca de tres años), dinero y mucho esfuerzo (hasta 50 profesionales han llegado a trabajar simultáneamente en el proceso), pero el resultado es plenamente satisfactorio. A una alegría y viveza excepcionales, el colega añade técnica (65.000 colores, 60 animaciones diferentes para **Rayman**, 25 para el resto de personajes), artesanía (decorados y caracteres se crearon a la forma tradicional, sobre el papel) y un irresistible atractivo que, de momento, le convierten en uno de los héroes insignia de la nueva generación de consolas.


VALOR ACIÓN **8**

A partir de ahora, todos los juegos de plataformas serán así. Bellos, optimistas, antiviolentos, difíciles y excepcionalmente trabajados.







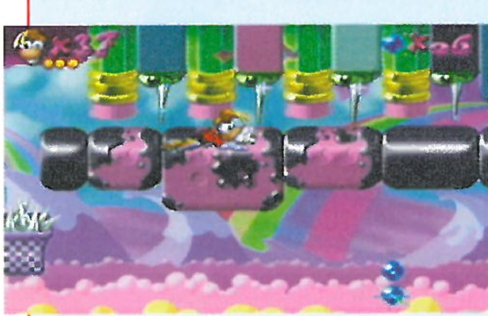
La versión Jaguar también hipnotiza a primera vista.

Sólo unos días antes de que la versión PlayStation saliera a la venta, Ubi lanzaba su Rayman para Jaguar, la consola de Atari. Y nada, con él llegó el escándalo.

Aprovechando hasta el infinito las posibilidades de la máquina, el juego es clavadito al que hemos visto en PlayStation y que en un mesecito veremos en Saturn.

Pantallas dominadas por la luz, una trazo vital, tonos pastel, muy alegres para el decorado, exquisita realización gráfica y una animación casi perfecta (Rayman se mueve algo más lento en Jaguar) llevan a los altares a un juego que a buen seguro aportará grandes dosis de ilusión al mundo Atari. Sobre todo si lo comparamos con casi todo lo visto hasta ahora.











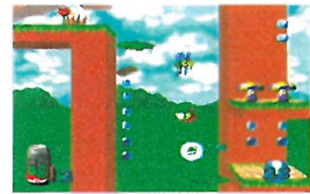
Sube la fiebre de la «mascota manía»

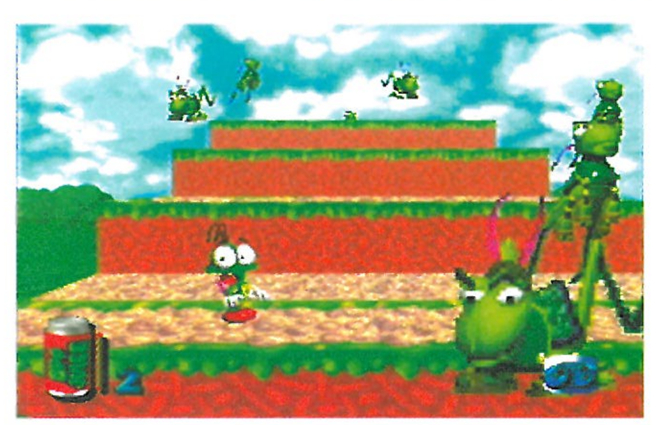
❑ **Sistema:** Sega Saturn
❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** Sega
❑ **Desarrollado por:** Sega + Real Time
❑ **Lanzamiento:** Disponible en España

por Juan Carlos García

Bug!







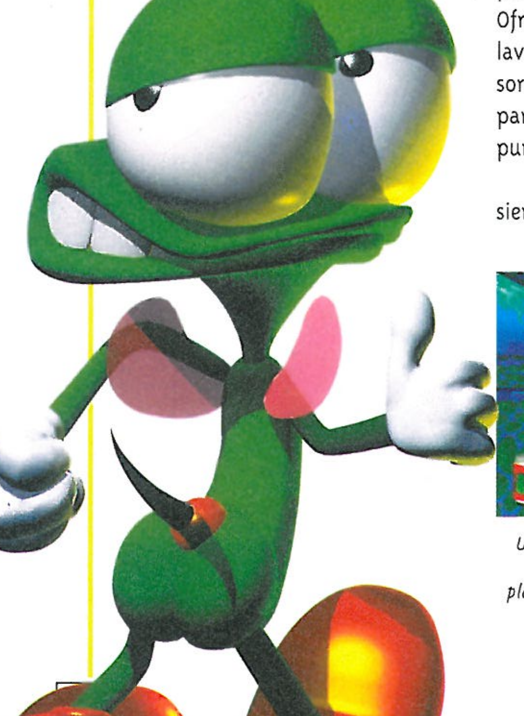
Arcades de combate aéreo, 'shooters en primera persona con ideología **Doom**, clásicos que se dan una vuelta para ver qué tal les va... y plataformas, siempre plataformas. Ya veis, los viejos rockeros nunca mueren, sólo se renuevan. La última moda en saltar a las consolas de nueva generación ha sido el 'restyling' del clásico salto, enemigo volandero y habilidad programada, todo ello multiplicado por las constantes técnicas de sistemas que aún están empezando.

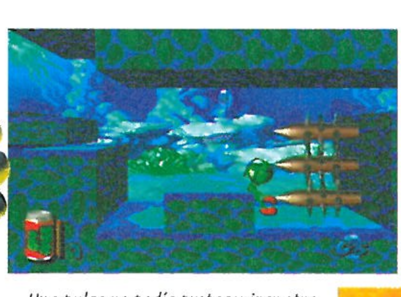
Bug! es el botón de muestra (como lo está siendo **Clockwork Knight**) de este juvenil -quizá también transitorio- esquema que se han marcado las grandes del software para atrapar al personal más joven de espíritu. Ofrecen cosas de antes muy lavadas de cara y con tantas sorpresas que cualquier parecido con lo de ayer es casi pura coincidencia.

De momento **Bug!** empieza siendo un bicho de lo más raro.

El 'MIX' es la clave del embrollo. El 'Ibiza MIX', el 'ReMIX' y ahora el 'MIXto' de plataformas, tres dimensiones, zooms y mascota simpática. Claro, que si no sabéis de qué vamos, en estas líneas os resolvemos el 'MIXterio'.

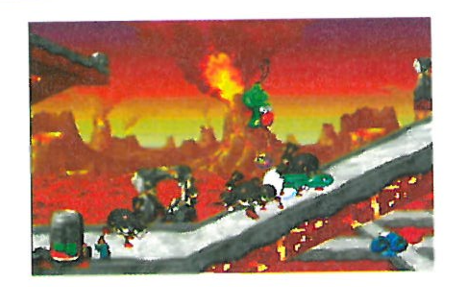




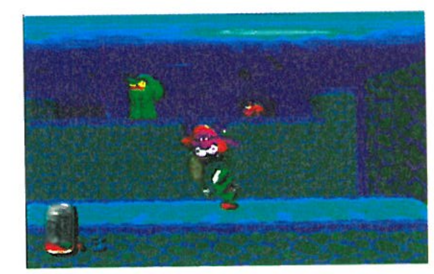


Una pulga no podía protagonizar otra cosa que no fuera un juego de plataformas. ¿Cómo es que a nadie se le había ocurrido antes aprovechar la increíble capacidad de salto de este molesto insecto?









¿Insecto?, ¿mamífero?, ¿hormiga? ¿quizá simple pulga?, lo cierto es que su color verdoso y sus ojos saltones resultan engañosos. Al final, y vistas las poses, resulta tener algo de humano, una rara especia de actor, y el juego es su película más importante. De ahí que, cada vez que completéis una de las seis fases que propone, os embobe esa animación que quita el hipo y deja al chaval cambiar de plató.

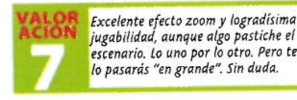
Cada 'rodaje' se compone de tres fases más enemigo final, hasta un total de seis de esos 'rodajes'. En todos, juego constante con los zooms y laberintos 3D sobre carriles que no le permiten a uno caerse, pero que a la postre le complican la vida si se quiere dar con la salida.

Los extras invitados

forman parte de una fauna que se adapta a cada paraje. Hay desde escarabajos peloteros a serpientes, peces, cangrejos, pulpos o avispas. Para acabar con ellos, dos soluciones: salto en su cabezón o salto para burlarles. Lo que necesites según el tiempo y tu habilidad.

Los decorados son muy sencillos aunque siempre originales. Encajan perfectamente en una mecánica de juego que empieza sosa, pasa por momentos muy **Sonic** (palancas, giros en el aire, **Bug** se constriñe en una bola como en **Sonic Spinball**) y termina retando a la inteligencia del jugador. También a su rapidez. Y a los ojos y a su capacidad de situarse en escena ante tanto alejamiento y acercamiento de cámara. Pero esto, como chispa del juego que es, se resuelve con destreza, limpiamente y sin brusquedades. Vaya, que los zooms resultan siempre brillantes y no desorientan nunca al jugador.

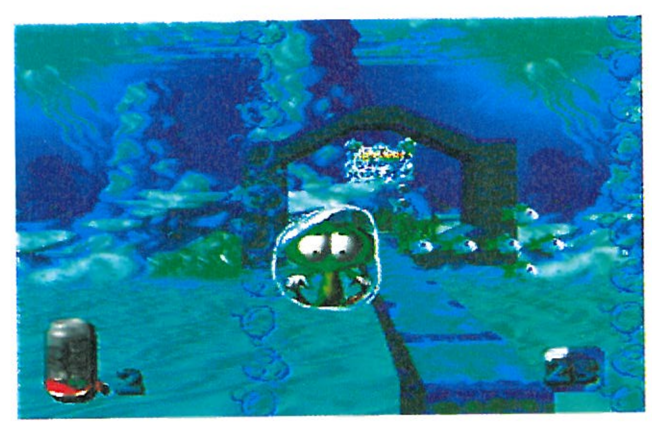
Por la parte jugable, **Bug!** es sin duda un disco ganador. Tiene una dificultad ajustada, se deja controlar y es especialmente divertido. Quizá al final sea ése el truco. Que después de todos los avances, las 3 dimensiones, los zooms y la Biblia en verso, a uno sólo le queda la sensación de que ha pasado un rato genial. Y que, bueno, va a intentarlo otra vez... con esa partida grabada.







Vuelven las plataformas. *A este paso también Sonic paseará su palmito por la nueva generación. No me entendáis mal, que Sonic regrese a Saturn sería todo un punto. Tan sólo quería hablaros sobre los nuevos juegos de plataformas que están despuntando en estos sistemas. Y de su éxito. Sin ir más lejos, de un tal* ***Rayman****, ese jueguecillo para Play Station que tenéis comentado en estas páginas y que pronto aparecerá en Saturn; de la saga* ***Clockwork Knight****, que en breve estrenará segunda parte también en la máquina de Sega; o de* ***Astal****, colorista y 'saturniano' producto que pronto veréis en España; o, para finalizar, de* ***Gunners Heaven****, un trepidante arcade para la consola de Sony que también urde en las plataformas. Bien, pues todos esos juegos han sido diseñados empleando técnicas hasta ahora nunca imaginadas, gráficos que aprovechan las posibilidades de las máquinas, fases y fases, melodías increíbles y un montón de sorpresas que están capturando a los jugones tradicionales a base de... ¿sabéis de qué? De jugabilidad. De ratos divertidos. Y eso es al final lo que más cuenta. Y por eso estamos de enhorabuena ante el regreso de las plataformas, porque al fondo, tras tanta delicia técnica, se encuentran las fórmulas que, desde siempre, han enganchado al público. Que vuelvan, que vuelvan las plataformas...*



Bug nos invitará a recorrer una gran variedad de mundos coloristas y a conocer toda una extraña fauna de personajes que, más que enemigos, nos parecerán divertidos compañeros de fatigas.

El mejor simulador de combate para consola alguna

❑ **Sistema:** PlayStation
❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** Namco
❑ **Desarrollado por:** Namco
❑ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo



Ace Combat



Si todavía alguien dudaba de que **Namco** era la mejor garantía de calidad para **PlayStation**, va convencerse definitivamente ante este nuevo lanzamiento. **Ace Combat** es, rotundamente, uno de los mejores juegos que han aparecido para la máquina de **Sony**, y yo diría que se ve tan sólo superado, -y por un escaso margen-, por el sensacional **Ridge Racer.**

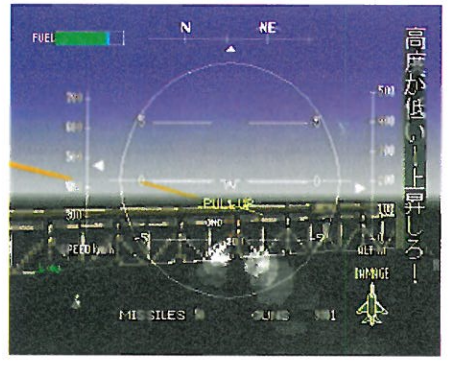
Namco ha conseguido alcanzar en este juego ese difícil equilibrio entre calidad, diversión y jugabilidad, completando uno de esos programas de los que es prácticamente imposible despegarse tras jugar la primera partida.

Todo este dechado de virtudes es consecuencia de diferentes aciertos. El primero de ellos ha sido el haberse enfrentado sin complejos a uno de los géneros malditos para las consolas, aprovechándose, eso sí, de uno de sus éxitos en versión recreativa por un lado, y de las superiores posibilidades de esta máquina con respecto a las consolas de 16 bit por otro.

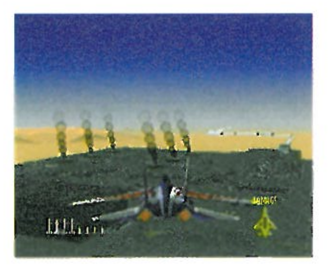
Después, habría que hacer recuento de las diferentes excelencias del juego, entre las que sin duda destaca la sensacional simulación de vuelo de los aparatos que aparecen en el juego. **Namco** ha optado por ofrecer al jugador unos movimientos que imitan con corrección el vuelo de los aviones de combate, sin por ello complicar en exceso la maniobrabilidad de estos aparatos. Sin duda, una combinación lo suficientemente atractiva como para gustar a cualquier tipo de jugador.

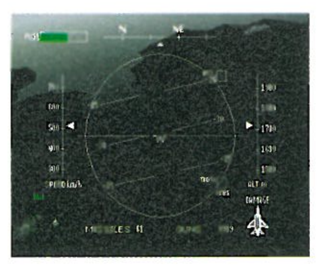
Pero no menos importantes



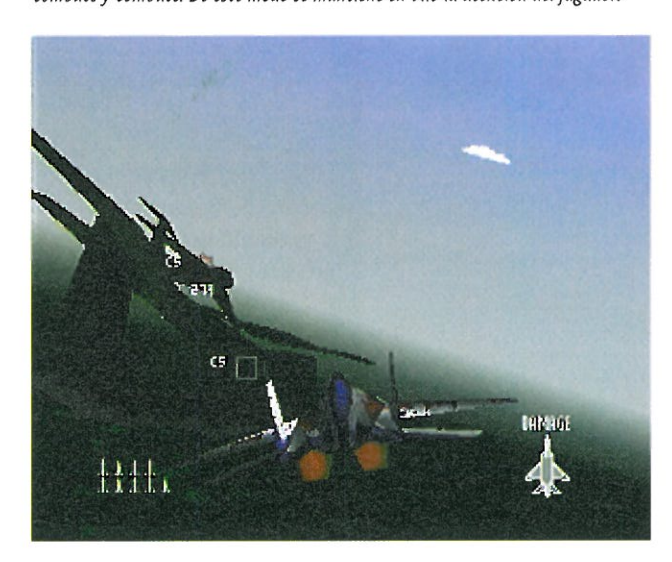


Namco no ha querido que Ace Combat fuera un simulador clásico al estilo de los de PC, y para ello ha incluido otra perspectiva, muy en la sintonía de los juegos arcade, en la que se ve la partera trasera del avión (arriba). Se trata de abarcar a todo tipo de jugadores.





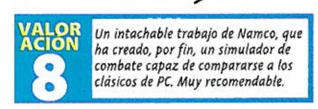
Ace Combat basa gran parte de su calidad en la variedad de sus misiones y objetivos. En todo momento se combinan objetivos aéreos y terrestres, permitiendo que la acción sea constante y no se produzcan largas esperas entre combate y combate. De este modo se mantiene en vilo la atención del jugador.



son otros aspectos como la notable calidad gráfica del juego, con la constante presencia de polígonos en casi todas las formas, o el variado y espectacular repertorio de misiones, que combina objetivos aéreos y terrestres, y que consigue mantener e incluso aumentar el interés a medida que avanza el juego.

Además, **Namco** se ha sacado de la manga una serie de opciones, no muy habituales en este tipo de juegos, como son la posibilidad de adquirir nuevos aviones con el dinero recaudado tras cada misión, elegir copilotos -previo pago de los correspondientes salarios-, o cambiar la clásica perspectiva desde el interior del avión por otra más "arcade" en la que vemos a nuestro aparato desde la parte posterior.

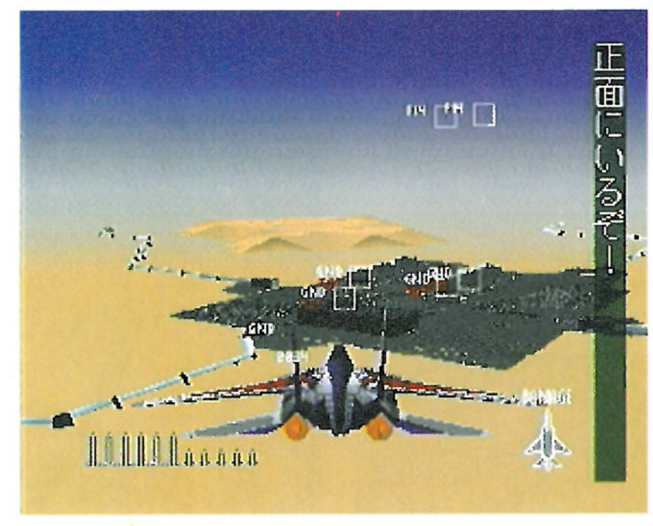
Como decía al principio, una auténtica maravilla, muy recomendable para cualquier usuario, -no sólo para los fanáticos de los simuladores de vuelo-, tanto por lo elevado de su calidad técnica como por las dosis de diversión que ofrece. Por cierto, mi enhorabuena a los responsables de los efectos de sonido y la banda sonora: son de auténtico lujo.



VALORACIÓN 8

Un intachable trabajo de Namco, que ha creado, por fin, un simulador de combate capaz de compararse a los clásicos de PC. Muy recomendable.

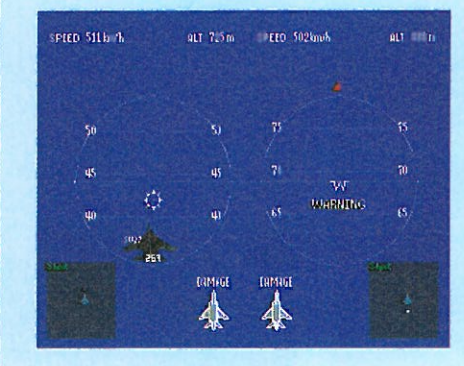
Namco presenta bajo el aspecto "áspero" de un simulador, uno de los títulos más impresionantes de cuantos PlayStation dispone actualmente en su catálogo. Su interés, sin embargo, se extenderá no sólo entre los amantes de los simuladores clásicos, sino también entre los aficionados al arcade.







Dos jugadores que comparten monitor. *El hecho de que todavía no esté disponible el Link Cable para PlayStation ha obligado a Namco a incluir una opción para dos jugadores que utiliza la "Split Screen" o pantalla partida. Una lástima, porque la pérdida de calidad es notable en esta modalidad, aunque no deja de ser una opción curiosa.*





La lucha continúa siendo la razón de ser de SNK

World Heroes Perfect

Si las cuentas no me fallan, esta es ya la cuarta entrega de la serie **World Heroes**.

Hablamos mucho de **Street Fighter**, pero **SNK** no se queda corta a la hora de explotar sus series al máximo.

Afortunadamente, las nuevas entregas suelen contener las suficientes novedades como para resultar, por enésima vez, atractivas. Además, **SNK** proporciona siempre a sus juegos una calidad sobresaliente, de modo que la constante reiteración del género no empaña su gran trabajo de programación.

- **Sistema:** Neo Geo CD
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** SNK
- **Desarrollado por:** ADK
- **Lanzamiento:** Ya disponible

por Manuel del Campo

En **World Heroes Perfect** volvemos al inagotable torneo de combates "uno contra uno", con la aparición de algunos personajes de sobra conocidos por su participación en las anteriores entregas. **ADK** se ha encargado, sin embargo, de rellenar el repertorio de luchadores hasta dejarlo en 18, una cifra más que respetable.

Otra cosa son las opciones y modos de juego, ya que, como siempre, se trata de un título inmerso en la más pura

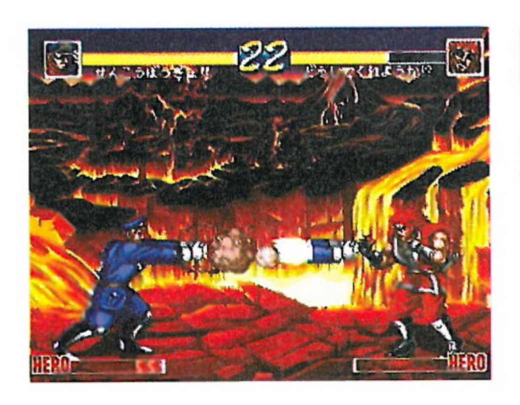




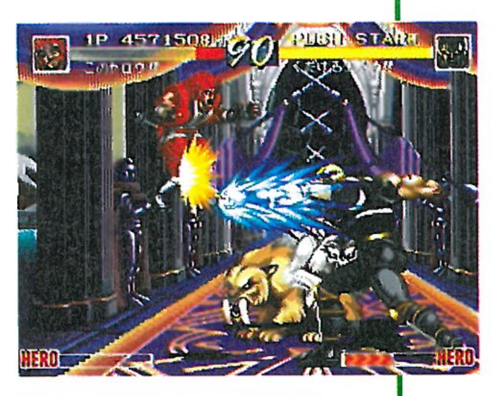














SNK está dispuesta a demostrarle al mundo que para realizar un excelente juego de lucha -incluso a nivel gráfico-, no es necesario recurrir a las digitalizaciones.





Parece mentira, pero SNK ha vuelto a conseguirlo. No sabemos cómo lo ha hecho exactamente, pero ha logrado que este título supere la calidad y espectacularidad de sus muchos antecesores. No cabe duda, son los reyes de la lucha.

filosofía arcade, y por tanto esas "menudencias" quedan para otros juegos. Vamos, que en ese apartado cuenta con lo imprescindible, salvo los más que agradecidos seis niveles de dificultad.

World Heroes se ha distinguido siempre

por su espectacularidad, una característica que se ha multiplicado en esta versión debido a la aparición de nuevos y mucho más cuidados escenarios, así como a un apartado gráfico muy mejorado con respecto a sus antecesores.

La palma se la lleva la realización de algunos golpes especiales o magias, que resultan realmente apabullantes, sobre todo después de haber incluido una nueva barra de energía (algo habitual en los últimos juegos de lucha), que permite realizar unos súper golpes que pueden acabar con la resistencia del enemigo en un santiamén.

Por lo demás, **WHP** contiene todas las características que han hecho famosos a los títulos de **SNK**: espectáculo a raudales, mucha parafernalia, jugabilidad más que aceptable, oficio y una dificultad muy elevada. En otras palabras, otro muy buen título de SNK para la humanidad luchadora.

VALORACIÓN 7

SNK ha sabido sacarle una vez más nuevos atractivos al género de la lucha en un juego al que podríamos calificar de espectacular.





World Heroes Perfect le quiere hacer honor a su nombre. Para ello ha recurrido a unos personajes que meten miedo, a unos escenarios cuidados al máximo y a una variedad de golpes que satisfará al más exigente de los jugones.

La renovación llega al juego más famoso de la historia



- **Sistema:** Saturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Acclaim
- **Desarrollado por:** Capcom
- **Lanzamiento:** Disponible en USA

por Manuel del Campo

S.F.: The Movie









La cantante Kylie Minogue es la encargada de conducir el modo de juego "movie". En él, se sigue el argumento de la película, invitando al jugador a tomar decisiones que varían el orden de los combates. Arriba, imágenes digitalizadas de la película que aparecen en el juego.





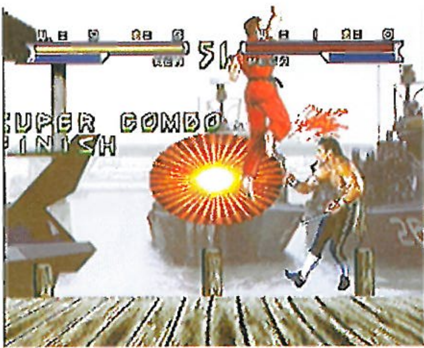
Capcom ha llegado a exprimir tanto la saga de **Street Fighter** que se ha visto obligada a realizar un cambio que renovara, al menos en parte, este veteranísimo torneo. Obviamente, el cambio no podía venir por otro camino que no fuera el estético, y de este modo, la compañía japonesa abandona momentáneamente sus queridos sprites para apostar por las siempre más espectaculares digitalizaciones.

No hay duda de que tanto la realización de la película como la llegada de los nuevos soportes han tenido mucho (o todo) que ver para que **Capcom** optara por este nuevo formato. De hecho, el juego se desarrolló aprovechando la filmación de la película, hasta el punto de que los programadores estuvieron presentes cada día en el rodaje para conseguir las imágenes digitalizadas de personajes y escenarios.

El resultado final tiene mucho que ver con las últimas versiones de **Mortal Kombat**, uno de los pioneros en esta técnica, aunque el programa de **Capcom** supera a éste en algunos aspectos. De momento, todos los luchadores de **SF The Movie** cuentan con un tamaño considerable, su diseño está plagado de detalles y en todos los casos se adivina perfectamente el personaje real al que representan. También se ha conseguido un buen trabajo en la realización de los escenarios.

Sin embargo, este juego vuelve a sufrir uno de los defectos que no se han llegado a superar en los programas que utilizan esta técnica, y es que luchadores y decorados

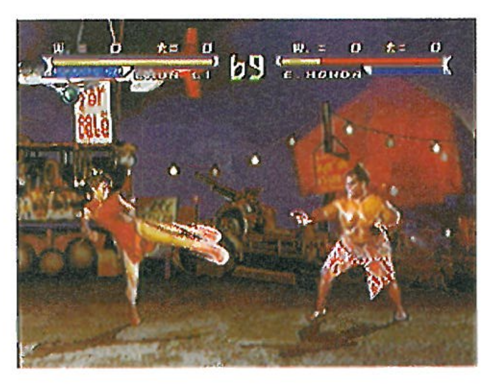






Capcom ha mantenido una de las novedades que se incluyeron en la última versión de este juego, SSF II Turbo, los llamados "Super Combo Finish". Para realizarlos es necesario tener la barra de energía inferior completamente llena, y ejecutar la combinación correspondiente.

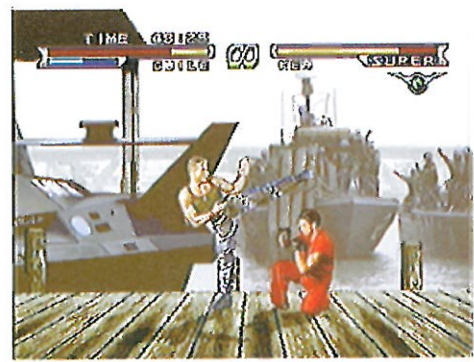




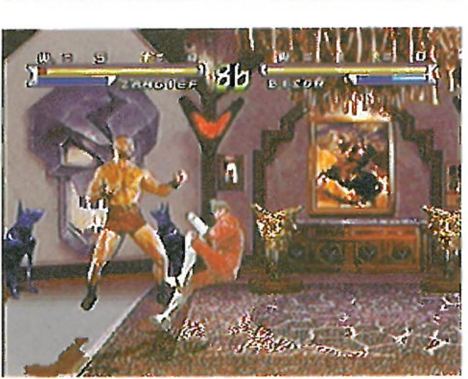


Una nueva y espectacular versión de Street Fighter, que mantiene todos los ingredientes jugables que le convirtieron en un mito.











siguen sin parecer formar parte de un todo. Por mucho que alardee **Capcom**, a veces parecen "pegotes" sobre un escenario ajeno a ellos.

Por otra parte, los personajes digitalizados no llegan a alcanzar la fluidez de movimientos de aquellos formados con polígonos. Y es que, de momento, nadie ha conseguido aunar a la perfección el realismo de los diseños con el de los movimientos.

SF The Movie, sin embargo, puede ser considerado un buen trabajo, que sube muchísimos enteros a la hora de jugar. A pesar de los cambios técnicos, **Capcom** ha mantenido la jugabilidad que convirtió a las anteriores entregas en juegos incombustibles. Es más, incluso se han añadido nuevos golpes y "combos", además de mantener esa aplaudida innovación de **SSF II Turbo** llamada "Super Combo".

Por otro lado, **Capcom** se ha propuesto mantener en el compacto el espíritu de la película, incluyendo un modo de juego en el que se sigue el argumento, y donde el jugador tiene la posibilidad de tomar algunas decisiones, que le permitirán tomar diferentes caminos a lo largo del desarrollo del juego.

VALORACIÓN 7

Un nuevo SF enfocado bajo un punto de vista mucho más atractivo. Correcto técnicamente y tan jugable y divertido como siempre.

Un clásico de Mega Drive que no lo será de Saturn

The Legend of New Shinobi

- **Sistema:** SegaSaturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** Sega
- **Lanzamiento:** Disponible en España

por Manuel del Campo

The New Legend of Shinobi ha sido el juego elegido para dar el primer salto del los 16 a los 32 bit, convirtiéndose en la primera conversión que **Sega** hace para **Saturn** de un juego de **Mega Drive**.

Sin embargo, a pesar de otorgarle tal honor, **Sega** no ha variado en él la estructura de las anteriores entregas.

Shinobi continúa siendo un beat'em up -con algunas pinceladas en forma de plataformas- y recorrido predeterminado. La novedad llega, -una vez más-, en el aspecto gráfico. **Sega** ha utilizado la técnica 'Blue Screen' para filmar los movimientos de actores reales y posteriormente digitalizarlos, en un proceso similar al utilizado, por ejemplo, en **Mortal Kombat**.

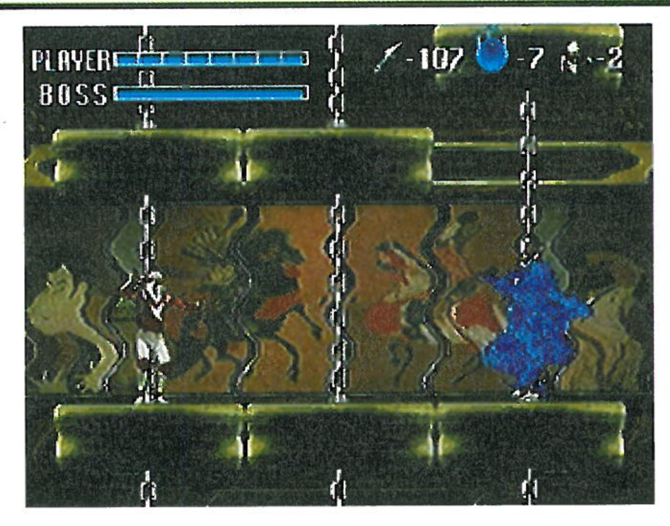
El resultado, sin ser espectacular, se presenta aparente. Todos los personajes se mueven con soltura y despliegan un aspecto detallado y realista, aunque con un tamaño algo pequeño. Los decorados están predibujados, pero aprovechando la paleta de colores y la mayor resolución en pantalla, con lo que no desentonan con la calidad de los personajes. Además, los diferentes planos de scroll, y alguna que otra triquiñuela gráfica, consiguen aparentar cierta profundidad en los escenarios pese a tratarse de un juego en dos dimensiones, circunstancia que se acentúa con la aparición de algunos enemigos prerenderizados, que constituyen uno de los elementos más llamativos del juego.

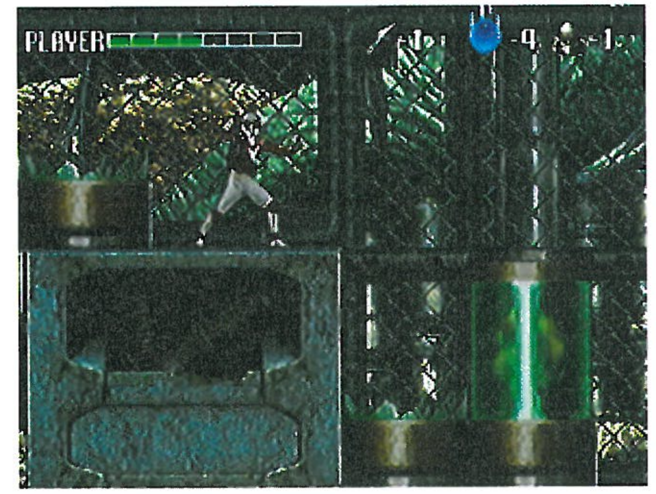
Sega también ha querido incluir algunas imágenes de vídeo, en la introducción y entre cada fase, que sorprenden por su calidad, tanto en la definición como en la velocidad, sin necesidad de utilizar un descompresor de video. La técnica 'Cinepak'





Uno de los elementos más destacados de esta versión es la impactante 'intro', que utiliza imágenes de vídeo digitalizadas. A la derecha, una pantalla correspondiente al propio desarrollo del juego.













A pesar de que Shinobi es un juego aceptable, Sega no ha conseguido imprimirle ese toque de genialidad que se le debe exigir a los juegos de Saturn

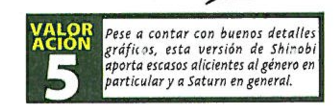


alcanza en este juego un nivel envidiable.

Desgraciadamente, hasta aquí llegan los aspectos positivos. El desarrollo de este nuevo **Shinobi** presenta pocos alicientes, salvo el interés por ir viendo los diferentes escenarios y enemigos. El jugador debe limitarse a eliminar la resistencia monótona de los soldados y realizar algún que otro salto complicado. Cada fase es un calco de la anterior en cuanto a la estructura se refiere.

The **Legend of New Shinobi** es un juego clásico en el sentido más sobrio de la palabra. Incluso dentro del apartado técnico hay que reseñar algún defecto como la brusca utilización del scroll en algunos momentos, lo cual puede llegar a desesperar .

Shinobi no puede considerarse, por desgracia, una brillante conversión para **Saturn.** Su irregularidad acaba convirtiéndole, simplemente, en un juego aceptable.


VALORACIÓN
5
Pese a contar con buenos detalles gráficos, esta versión de Shinobi aporta escasos alicientes al género en particular y a Saturn en general.



El concepto de The Legend of New Shinoby continúa con los esquemas trazados por sus antecesores, si bien el aspecto gráfico ha sido notablemente mejorado gracias a la digitalización de los personajes y a la realización más detallada de los escenarios.

Primer gran repaso a la actualidad de Ultra 64

ULTRA CONFIDENCIAL

He aquí las respuestas a todas las preguntas que se hacen los seguidores del proyecto más ambicioso de Nintendo.



• ¿Qué es Ultra 64?

Una incógnita. No, en serio, una poderosa máquina de 64 bits diseñada por Nintendo con la colaboración de Silicon Graphics.

Esa es la definición pelada. El cúmulo de rumores que Nintendo ha dejado caer, califica a Ultra 64 como la máquina que cambiará el universo de los videojuegos, deja caer su superioridad sobre Saturn y PlayStation, mantiene que se abastecerá de juegos de otro planeta y promete revolucionar en todos los sentidos la cara del hardware actual.

• ¿Cuándo será lanzada?

Abril de 1996 es la fecha oficial del lanzamiento en Estados Unidos y Europa. Puede que en Japón vea la luz antes de navidades.

¿Que por qué? Bueno, ya se sabe que Nintendo es una compañía muy japonesa...

• ¿Cuánto costará?

Son muchos años manteniendo el mismo precio, así que habrá que fiarse. Además, es una cifra tan bonita... menos de 250$, o lo que es lo mismo y traducido al IPC español (menos la deuda externa), unas 40.000 pts.

• ¿Y los juegos?

Cada cartucho se cotizará a más de 50$ por barba. Una sencilla cuenta de la vieja nos llevaría hasta las 10.000 pts, más o menos lo que estamos pagando por los cartuchos de la Super.

• ¿Cuál será la capacidad del cartucho?

Entre 32 megabits (4MB) y 800 megabits (100 MB). Impresionantes rutinas de descompresión de memoria permitirán reducir juegos de muchos más megas reales a esa cantidad, así que nunca faltarán arcades, simuladores realmente largos, completos y con demasiadas fases.

• Y ¿cómo será el pad de control?

Datos no oficiales, diseños no oficiales y argumentos no oficiales. ¿Pero de dónde se ha sacado esta gente ese pad que anda dando la vuelta al mundo abordo de todo tipo de revistas especializadas?, ¿quizás de Internet? Bien, el caso es que Nintendo quería sorprender al mundo con su pad de control y, si todo es como parece, lleva camino de conseguirlo. La imagen aguanta un diseño mitad mando SNES, mitad mando Virtual Boy, con carácter digital y analógico a partes iguales. Tendrá diez botones (seis de control, 2 en la parte superior y los consabidos Select y Start) y de

su parte inferior le nacerán tres potentes brazos de ídem utilidad. Dos, nos imaginamos, para sujetar y un tercero que hará las veces de joystick independiente gracias al switch de control que se ha dispuesto en la zona más elevada. Se ha buscado la versatilidad y el acceso fácil. Ya veremos si todo es al final así, y cómo nos apañamos.

• ¿Cuáles son las especificaciones técnicas?

Aunque el hardware ya está en manos de los programadores, aún no se ha difundido de forma oficial ni un sólo dato técnico. De todas formas esto es lo que más se aproxima a lo que de verdad ya funciona.

CPU: 64 bit MIPS RISC (microprocesador R4300i) a 105.58 Mhz y 100 Millones de Instrucciones por segundo.

Bus de datos: Velocidad de transmisión, 500 Mhz. Ancho de banda, 500 MB/sg.

Color: 24 bit, 16.8 millones de colores

Audio: Calidad CD

Resolución: Pal: 768x576. NTSC: 645x486. En monitores de alta definición se podrá alcanzar una resolución de 1024x768, lo que equivale al modo Super VGA de un PC.

Características del cartuho: Acceso 2 millones de veces más rápido que un CD ROM. Ancho de banda, 30 MB por segundo.

Características del hardware gráfico: Load Management, Tri Linear Mipmapped Interpolation, Anti-aliasing y Gouraud Shading.

• ¿Cuántos polígonos podrá mover por segundo?

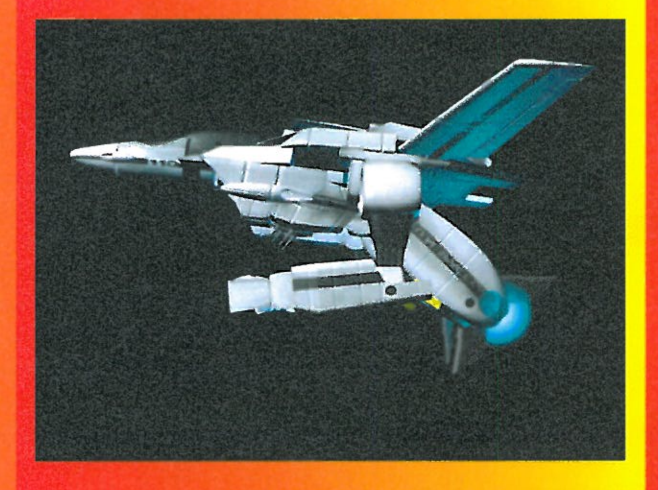
100.000, más que nada porque toda la prensa se ha puesto de acuerdo. Otros aseguran que llegará a los 600.000. La voz semi-oficial de Silicon Graphics ha dejado caer estas palabras: *"Hay una gran diferencia de realismo entre 100.000 polígonos en tiempo real, anti-aliased, TLMMI, gouraud shaded, corrección de perspectiva, Z-Buffer, lit y blended, y 100.000 polígonos pelados".* O sea que son 100.000 polígonos, pero parecen más.

• ¿Qué es el 'Dream Team'?





A la izquierda podéis ver al agresivo diseño que presentará el pad de control de Ultra 64. Arriba y abajo, dos impresionantes imágenes relacionadas con sendos juegos para Ultra: Final Fantasy VIII (Square) y Robotech (Gametek).



¡El Atleti! Digo, el conjunto de firmas de hardware y software que ha sido reclutado por Nintendo para dar vida a Ultra 64. El misterio que lo envuelve, la capacidad técnica de cada implicado y el aire de superioridad que rezuma inspiraron a la prensa a la hora de inventarse el nombrecito.

•¿Qué compañías lo forman ?

Tomen nota: Silicon Graphics, Rare, Williams Industries, DMA, Alias, Acclaim, Rambus Technology, Multigen, Paradigm Simulations, Spectrum Holobyte, Sierra-on-Line, Angel Studios, Gametek, THQ, Virgin y Shiny Entertainment. El último de Filipinas, por el momento, es GTE Interactive Media, compañía que aunque no ha confirmado presencia, es casi seguro que nos regalará la versión tan comentada de Doom para Ultra 64.

• ¿Qué juegos aparecerán en Ultra 64?

Los confirmados: Akira, Alien Trilogy, Cruis'n USA, Doom, Final Fantasy 8, Frank Thomas Baseball, Killer Instinct 2, Metroid 4, Monster Dunk, Pilotwings 2, Red Baron, Final Fantasy VIII, Robotech, Top Gun: A New Adventure, Turok, Waterworld, Zelda 5.

Los que están sin confirmar: Batman Forever, Castlevania V, F-Zero, Ultra Mario Kart, Mario RPG, Star Fox X, Street Fighter: The Movie, Tetris 3, Ultra 64 Star Wars Game.

• ¿Saldrá finalmente Mortal Kombat 3 en Ultra 64?

Pues aunque suene raro, sí. O por lo menos eso hace indicar la nueva serie de rumores que han empezado a circular no hace mucho colocando una nueva versión de esta maravilla en los chips de Ultra. Será completamente nuevo, aprovechará la tecnlogía Ultra 64 hasta el final y acumulará 128 Mb.

• ¿Cuándo veremos finalmente la consola?

La primera aparición pública será en el Shosinkai de Tokio, una macro feria de videojuegos que se celebrará en tierras japonesas el 22 y el 23 de noviembre. Fuentes de Nintendo han confirmado que habrá 100 Ultras funcionando con 10 juegos diferentes.

Entrevista con ANDY M



Andy Mee, -Jefe de Producto de Saturn en Europa-, es el principal responsable de la nueva máquina de Sega en el Viejo Continente. Hitech tuvo la oportunidad de hablar con él en el transcurso de la última feria londinense, y allí nos contó todos los detalles que rodean el presente y el futuro de la máquina en la que Sega está volcando todos su esfuerzos.

"Saturn está funcionando estupendamente"

Empezamos con una pregunta directa: ¿cómo van las ventas de Saturn a nivel europeo?

Hemos recibido alrededor de 11.000 tarjetas de garantía de Gran Bretaña y suponemos que podemos haber vendido unas 20.000 Saturn en toda la isla. Hablando de Europa, tenemos cifras que rondan las 50.000 unidades. Estamos sufriendo problemas de abastecimiento y recibimos las máquinas día a día porque sencillamente no podemos atender la demanda de máquinas. Podemos decir que ha funcionado estupendamente.

¿Está asustado por la buena imagen que Sony tiene entre los consumidores?

No, porque en el sector del videojuego son unos desconocidos. Hay que tener en cuenta que ellos también han tenido sus fracasos en el sector de la electrónica de consumo, como el Betamax o el MiniDisc, a lo que habría que sumar el tema MSX. Efectivamente son muy buenos fabricando televisores y cadenas HiFi, pero ¿qué le hace pensar a la gente que vayan a ser buenos haciendo videojuegos? En Sega llevamos mucho tiempo haciendo videojuegos. Hemos cometido algunos errores en el pasado, pero hemos aprendido de ellos. Además, Saturn ha estado ahí antes y es la única consola que va a llevar a las casas los arcades de más éxito y popularidad: Virtua Fighter 2, Sega Rally, Virtua Cop.

¿Cuál fue su primera impresión cuando conoció el precio de PlayStation?

El tema del precio de PSX es delicado, yo en su lugar hubiera hecho lo mismo. Ellos son los nuevos y tienen que jugar con el precio a su favor. Sin embargo, Saturn se vende con Virtua Fighter y Playstation lleva sólo un disco de demostración y no un juego completo. Otra cosa que hay que recordar es que Saturn ofrece RAM en su placa para, por ejemplo, guardar las tablas de records de Virtua Fighter, que se graban

automáticamente. Playstation no tiene memoria, así que si el consumidor desea almacenar datos en RAM tiene que comprar la tarjeta opcional. Todas estas cosas hay que recordarlas a la hora de hacer las comparaciones.

¿Cuáles son las intenciones de Sega para con Saturn, veremos próximamente una actualización y seguirá Sega con su política de olvidarse de sus sistemas antiguos? ¿Pasará como con MD32X?

Hoy hago el compromiso de decir que Saturn va a ser un formato de como mínimo 2 años, sino más. Además, en términos de actualización es probable que haya añadidos al estilo 32X, aunque no nos mostramos muy partidarios de ello. De todas formas, si se diera el caso, nos aseguraríamos de tener software suficiente antes de comercializar el producto. La verdad es que si tenemos que sentirnos culpables de algo es de haber adelantado la llegada de Saturn con respecto a MD32X,pero, en cualquier caso, vamos a lanzar muy buenos títulos para esta consola.

Los Third Parties ya han manifestado sus opiniones sobre ambas máquinas, y es un sentir general que PlayStation es mucho más fácil de programar que Saturn. ¿Cuál es la opinión de Sega sobre el tema?

Eso es lo que hace los juegos de Saturn más interesantes. Además, ha quedado demostrado que hay cosas que PlayStation no puede hacer, como lo comentado recientemente por CTW acerca de la imposibilidad de desarrollar un Virtua Fighter 2 en la consola de Sony. Lo cierto es que se está demostrando que para la gente es más fácil producir juegos para PlayStation. Pero la cuestión es que el consumidor no quiere sentirse engañado y jugar con juegos que son más fáciles pero no tan desafiantes o adictivos. El hecho de que la máquina sea más fácil de programar no quiere decir que los juegos vayan a ser mejores.

Vender una consola de juegos a un precio tan alto, ¿no le parece excesivo?

Hay que tener en cuenta que es una gran pieza de ingeniería, y que posteriormente se podrá elevar su nivel de potencia a través de futuras actualizaciones, como, por ejemplo, Vídeo CD, que cuando sea comercializado llevará un disco demo de Polygram con más de 20 vídeos musicales. También estamos estudiando la posibilidad de crear un software para acceder a Internet. Así que no podemos decir que es sólo una consola de videojuegos, es un sistema de entretenimiento casero que el consumidor puede llevar tan lejos como quiera. Que quiere jugar con los últimos éxitos de los arcades, pues los tendrá. Que quiere ver películas, pues las verá, y si quiere escuchar audio a través de su cadena de alta fidelidad, lo podrá hacer.

¿Piensan bajar el precio de la máquina?

Me gustaría poder decir que vamos a recortar el precio, pero es muy difícil. El proceso de fabricación de la máquina es muy complejo y requiere de una serie de operaciones que son muy costosas, además, la misma unidad de CD-Rom encarece mucho el producto final.

¿La llegada del CD no iba a suponer una bajada de los precios del software?

La producción de los juegos para los nuevos sistemas es muy cara. Sólo la creación y programación de Panzer Dragon nos costó 1 millón de dólares. La tecnología avanza y los sistemas de juego se vuelven más complicados, además, el consumidor demanda más calidad de juego, por ello cuesta más tiempo producir un buen título y ello supone mucho dinero.

Sega of America ha realizado una serie de promociones bastante espectaculares. ¿Hay alguna intención de seguir sus pasos y regalar Clockwork Knight, Victory Goal y Virtua Fighter con la consola de la misma forma que se hará en EEUU?

En este momento no. Sega Europa tiene que asumir el gasto de traducir a varios idiomas cada uno de los juegos, lo que no nos permite realizar ese tipo de promociones. Sin embargo, sí que podemos pensar en ofrecer al consumidor packs especiales, como el que saldrá el 6 de octubre con Virtua Fighter Remix y un CD especial con imágenes de los luchadores de la serie Virtua Fighter.

¿Tienen alguna idea más clara acerca de lo que va a ocurrir con la ranura de cartuchos de saturn, veremos juegos en cartucho próximamente?

No hay planes para ello porque no encontramos una ventaja evidente en el desarrollo de juegos en cartucho. Tampoco nos cerramos al futuro y la ranura no es sólo para memoria o para actualizaciones, así que ya veremos qué ocurre.



Andy Mee nos habló sobre todo lo que rodea a Saturn. De sus manifestaciones se desprende un gran optimismo por parte de Sega hacia su nueva máquina, a la que consideran el sistema de entretenimiento del futuro.

En el manual de la consola se ofrece una puerta abierta a planes para unidades de disco, teclados, ¿cuándo veremos estos periféricos?

Estamos estudiando todas las opciones, pero lo que queremos que quede claro es que Saturn es la mejor plataforma de juegos.

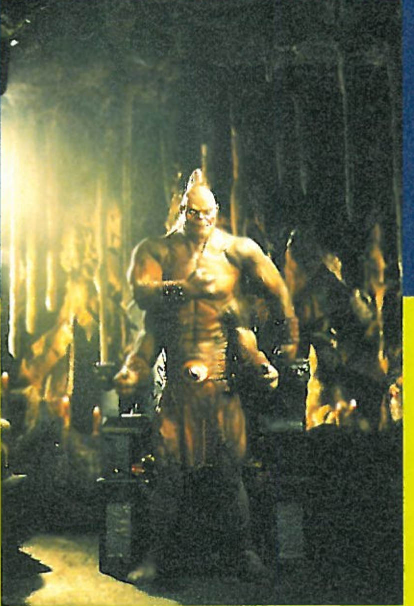
Después pensamos en las posibilidades que tenemos para ofrecer un sistema de entretenimiento casero, como por ejemplo ver páginas de Internet en el televisor. Ahora, lo que no queremos es transformar Saturn en un PC, puesto que sería demasiado caro y excesivo para el beneficio que el consumidor puede obtener.



Sony y Philips intentan convencer a los grandes estudios de Hollywood para que utilicen







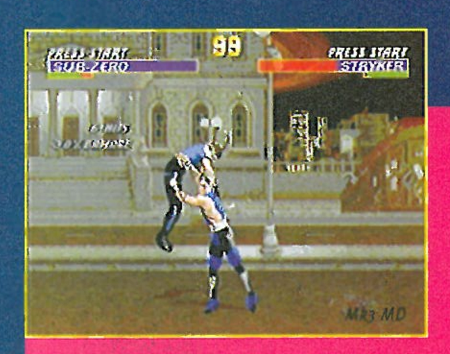
Mortal Kombat

Tan mortal como siempre, más real que nunca

Fatalities, patadas y demás parafernalia. ¿Os suenan? Pues debéis haber estado muy lejos del mundo de los videojuegos para ignorar uno de los fenómenos más espectaculares que éste ha generado: **la fiebre «M.K.»**. Los que han estado al loro han sido los directivos de New Line Cinema (la misma productora de «La Máscara»), que ya tienen a punto de caramelo la película.

Goro, Shang Tsung, Rayden, Liu Kang, Sonya Blade, Johnny Cage, Sub-Zero, Scorpion, Kitana y compañía dan el salto a la gran pantalla con esta producción que **mezcla elementos y personajes de las dos primeras entregas del juego.** El resultado es una película de acción, con siniestros decorados que recrean **Outworld** y un gran despliegue de efectos visuales generados por ordenador de los que se han encargado Alison Savitch (Terminator 2 o Drácula) y R. Greenberg Associates (La muerte os sienta tan bien).

En «Mortal Kombat» veréis a **Christopher Lambert** como Rayden, el Dios del Trueno, convertido en guía de Robin Shou (Liu Kang), Linden Ashby (Johnny Cage) y Bridgette Wilson (Sonya Blade). Ellos deberán ganar este "combate mortal" para evitar que el poder oscuro del Emperador y su fiel servidor Shang Tsung traspase los límites de Outworld y llegue hasta la Tierra. Para ello contarán con la ayuda de la princesa Kitana (Talisa Soto) y del mismo repertorio de golpes que ejecutaban en el juego, incluido algún fatality. La película **se estrenará en nuestro país en diciembre,** aunque antes de esta fecha su distribuidora, **Lider Films, la llevará al Festival de Sitges.**







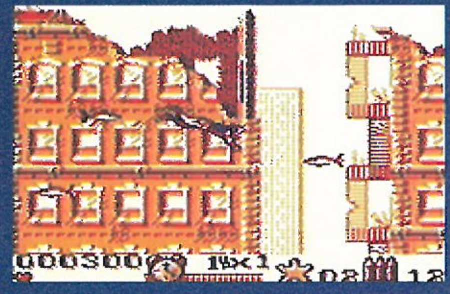
«Mortal Kombat», la saga

*Han pasado dos años desde aquel 13 de septiembre de 1993, el llamado "Mortal Monday", y cada curso hemos recibido una nueva entrega del exitoso «M.K.». El juego ha evolucionado de forma clara, de tal modo que a los fatalities de «M.K.» se añadieron los babalities y frienships de la segunda parte, así como nuevos personajes. Ahora, «M.K.3» mejora en todos los aspectos: catorce personajes digitalizados, nuevos golpes, la inclusión de los animalities, nuevos escenarios y multitud de sorpresas. En lo que respecta a fechas, Acclaim presentará las versiones para **Super Nintendo, Mega Drive y PlayStation** de este Mortal Kombat 3 en el mes de octubre, y se especula que hasta después de Navidad no llegará el juego a **SegaSaturn.***

su sistema de video digital. Su rival es el consorcio SD Alliance, con Toshiba y Matsushita a la cabeza.

Waterworld
Ocean se tira al agua

Con la película ya en las pantallas españolas desde el 15 de septiembre, llegan ahora a nuestro país las versiones que **Ocean** ha realizado de la odisea acuático-futurista de Kevin Costner. Las aventuras de Mariner, la criatura semianfibia a la que da vida Costner en la gran pantalla, ya están listas para que podáis recrearlas a vuestro antojo en **Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy.**
En cualquiera de sus versiones, «Waterworld» combina **tres géneros de juego** para que no se eche de menos ningún ingrediente de los que aparecen en el filme. Que en la película Costner tripula un trimarán, pues en el juego también controlaréis uno mediante perspectiva aérea, mientras acabáis con las naves enemigas. Que en la película Costner bucea, pues en el juego exploraréis las profundidades del océano en busca de bonificaciones. Y que en la película Costner **se enfrenta a los Smokers** liderados por el Diácono, pues en el juego también tendréis que veros las caras con ellos en varias fases de plataformas.
Y es que, ya que Ocean consiguió una de las licencias cinematográficas más codiciadas del año, no era cuestión de pasar por alto ninguno de los ingredientes de la producción más cara de la historia del cine.


Game Boy


Mega Drive


Mega Drive

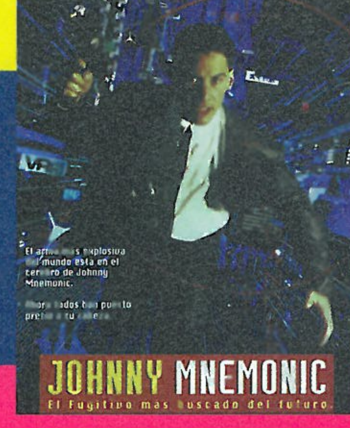

Super Nes

Johnny Mnemonic
Su cabeza tiene precio

Tri Pictures se ha encargado de traer a nuestro país la última película de **Keanu Reeves**, «Johnny Mnemonic». Este filme de **Robert Longo** nos muestra la segunda década del siglo XXI, en la que mucha gente se gana la vida gracias al mercado negro de transporte de datos. A ello se dedican los correos "mnemónicos", unas personas capaces de almacenar la información en el cerebro, y uno de ellos es el protagonista. Los problemas para Johnny comienzan cuando su memoria se sobrecarga de datos robados de una importante corporación, por lo que se ve inmerso en una persecución en la que el objetivo no es otro que su cabeza.
Dolph Laungren, Takeshy Kitano, Ice-T y Dina Meyer acompañan a Keanu Reeves en esta versión cinematográfica del relato corto de William Gibson que, en breve, también verá la luz en **PlayStation.**







Breves

*• **Lori Petty**. Quedaos con este nombre, porque en breve dará mucho que hablar en España. Es la protagonista de **«Tank Girl»**, la versión cinematográfica del famoso cómic que ha generado una fiebre que, con toda seguridad, llegará al videojuego.*
*• En Japón la pudieron ver en el cine el pasado otoño, y en España podéis adquirirla en formato vídeo desde el mes de octubre. Nos referimos a **«Street Fighter II: La película de animación»**. Manga Films S.L. se encarga de la distribución en nuestro país de esta producción de Capcom y Sony Music Entertainment.*

Buzón HiTech

¿Dudas renderizadas, dolores de cabeza poligonales, cólicos de alta definición, gripes de 640X480, problemas con la 'paleta' de colores, ultrastress, ultra-ansiedad? Nada como unas pastillitas del doctor buzón Hitech para que se os pasen todos esos males y siempre estéis preparados para recibir con la voz clara todo lo que se nos viene encima.

Tres dudas y un destino

Iván Castillo
(León)

Primera duda: ¿Cómo se explica que Sega, 3 meses después de lanzar su Saturn, aún no haya comenzado su campaña publicitaria en TV?

Eso habría que preguntárselo a Sega. Nosotros creemos que obedece al motivo de que los tiempos no están como para ir tirando el dinero por ahí y que Sega habrá pensado que les resultará mucho más eficaz una campaña en TV ahora, coincidiendo con el lanzamiento de su máximo competidor, PlayStation, y una vez que las navidades están más cercanas.

Segunda duda: ¿Para cuándo un buen vídeo de la factoría Hobby Press?

La factoría Hobby Press nunca hace vídeos. Lo que hacemos es incluir vídeos que realizan otras factorías. Este mes, sin ir más lejos, encontrarás uno sobre Saturn en Hobby Consolas.

Tercera duda: Ahora que llegan las consolas y los juegos oficialmente a España, ¿tenéis pensado cambiar la forma de puntuar los juegos que salgan? (Un 7 puede decir tanto y tan poco...)

En principio, no. La filosofía de Hitech no está pensada para puntuar con números los diferentes aspectos de un juego. Preferimos puntuarlos con nuestros comentarios. La nota es una simple referencia, pero como tú bien dices, esta puntuación puede decir mucho.

Aprovechamos para recordaros que las puntuaciones de Hitech sí están pensadas para valorar a un juego en relación a todos los existentes para la nueva generación y no sólo para la consola en concreto para la que ha sido programado. Es decir, un juego para Saturn que haya recibido un 8 ,significa que nos gusta más que otro para PlayStation que haya recibido un 7, por ejemplo.

El destino: unas líneas para reivindicar lo que yo llamo "el destino". El destino es "poder determinar el curso de los acontecimientos", el destino es el futuro, el futuro es innovar, y la innovación es Ultra 64.

Pues vale.

Portátiles de Nueva Generación

Pedro A. Toledo
(Murcia)

¿Por qué entre las consolas de Nueva Generación no figuran portátiles?

Pronto las habrá, tiempo al tiempo.

En algún artículo he leído que Sega iba a lanzar al mercado una nueva portátil, ¿qué hay de cierto en ello?

Todo. Se llamará Nomad y será ni más ni menos que una Mega Drive portátil.

También he leído que Nintendo iba a lanzar una portátil de 16 bits idéntica a la Super Nintendo. ¿Me podéis confirmar esta noticia?

Que nosotros sepamos, Nintendo sólo va a sacar en un futuro cercano Ultra 64 y Virtual Boy, pero esta consola no tiene nada que ver con Super Nintendo, de hecho es una máquina de 32 bits en 3D.

¿Qué futuro creéis que tendrán las portátiles en el cada día más apasionante mundo de la diversión?

Creemos que tienen un gran futuro. Sega ya ha apostado por ello y suponemos que otras compañías sacarán nuevas y más potentes portátiles.

A vueltas con Ultra 64

Fernando David
(Cádiz)

¿Qué juegos de coches tendrá Ultra 64?

De momento, Cruis´n USA y Need for Speed.

¿Tendrá Ultra una versión de Sega Rally o algo parecido?

Pondríamos la mano en el fuego a que no.

¿Crees que Killer Instinct merecerá la pena sabiendo que la recreativa no fue nada del otro mundo?

Nintendo promete que la versión de Killer para Ultra mejorará con creces a la recreativa. Viendo la versión que han hecho para Super Nintendo, nos lo creemos.

¿Cuándo verá la luz Ultra 64 y a qué precio?

En Japón, antes de las próximas Navidades. En Europa, en Abril. Sobre el precio aún no se sabe nada, pero calcúlale de 40 para arriba.

¿Qué es el TLMMI?

Tri Linear Mip Map Interpolation. Para que nos entendamos, una técnica para el tratamiento de gráficos que impide que las imágenes se pixelen (le salgan esos molestos "cuadritos") cuando nos acercamos a ellas.

Curiosidad máxima sobre Saturn

Raúl Pérez
(Barcelona)

¿Cuándo saldrán en Japón los siguientes juegos?

Sega Rally: Noviembre.

Virtua Fighter II: Enero.

Virtua Striker: Ni dea.

Virtua Cop: Saldrá en España antes de navidades.

FIFA 96: No sabemos si saldrá en Japón al tratarse de un producto americano, canadiense, para ser más exactos. Seguramente saldrá antes en España.

¿El cartucho MPEG de CDi es compatible con Saturn?

El cartucho físicamente no. Lo que son compatibles son las películas.

¿Psygnosis sacará algún juego para Saturn?

Sony adquirió hace algún tiempo a esta compañía británica, por lo que parece prácticamente imposible que realicen juegos para Saturn, la mayor competencia de su PlayStation.

¿Qué juegos sacará Namco para Saturn? ¿Y EA Sports?

De momento bastante te decimos si te contamos que se confirma que Namco sacará juegos para Saturn, cosa difícil de pensar hace unos meses.

En cuanto a EA Sports: FIFA 96 y PGA Tour Golf´96 y, en otra onda, Theme Park, Magic Carpet, High Octane y Reboot.

¿Qué placa recreativa es más potente, Model 2 o System 22?

Para Sega, Model 2. Para Namco, System 22.

¿Model 3 llevará incorporado el chip Power PC 306 o el 602?

El 603, y no es coña.

¿Cuánto cuesta revelar fotos en CD?

No lo hemos hecho nunca, pero calculamos que entre 3.000 y 4.000 pesetas.

¿Sacarán Doom o algo parecido para Saturn?

De Doom hemos oído que saldrá para PlayStation. Algo parecido es Robótica, antes conocido por Deadalus.

¿Saldrá V-Saturn en España?

No creemos que entre en los planes de JVC.

¿Cuántos polígonos texturados maneja 3DO?

3DO no ha presentado ningún juego a base de polígonos, por lo que desconocemos sus posibilidades reales. En cualquier caso, seguramente estará por debajo de Saturn y PlayStation.

¿Harán conversiones de Neo Geo en Saturn? ¿Qué compañía?

Sí, Sony programará versiones de Neo Geo para Saturn que serán compatibles con el cartucho MPEG y que llevarán incorporado el chip Power PC 2001 que moverá 3000 polígonos texturados por segundo... Lo sentimos, pero nos has vuelto realmente locos con tanta pregunta de Saturn...

Dudas sobre PSX 2 y PSX

Daniel Marcos
Lugones.

¿Qué mejoras técnicas incorporará PSX 2 con respecto a PSX?

Si no quieres volverte loco, mejor olvídate de la Play Station 2. De momento no se sabe nada de este proyecto a largo plazo. Con lo que existe ya en el mecado, nos vale para unos añitos.

Películas en la nueva generación

Irene Moya
(Madrid)

Hola, me llamo Irene y quiero haceros unas cuantas preguntas:

¿Cuántos juegos van a sacar el año que viene para PlayStation?

Pues cuando te hayas merendado todos los compactos que irán apareciendo hasta diciembre (y ya hay que tener tiempo), te encontrarás con otro aluvión que empezará en febrero o marzo y continuará por los siglos de los siglos. Entre los juegos que verás el año que viene, toma nota de los siguientes: Parasite, G-Police, Assault Rigs, 3D Decathlon, Virtual Tennis, Power Sports Soccer, Project Overkill, Tekken 2, Tohshinden 2, Castlevania y muchos, muchos más.

¿Van a sacar el juego Theme Park en Saturn?

¿Sale el sol todas las mañanas? Pues a ojearse el reportaje que llevamos este mes. Ah! Y también estará en PlayStation, por si te sirve de algo, vamos.

¿Por qué tan repentino el juego de Congo?

¿Repentino? No, mujer, nosotros hemos anunciado que Viacom estaba trabajando en el tema, pero en ningún caso hemos comunicado oficialmente una fecha de lanzamiento. En todo caso parece que Viacom anda algo retrasadilla con el tema, así que no pensamos que el juego vaya a estar disponible antes del año que viene.

¿Van a sacar el juego Casper en Mega Drive?

En principio no hay planes para una versión 16 bit de la película del fantasmilla. Las noticias que han llegado a nuestra redacción hablan de una versión para 32 X y por supuesto, Saturn.

¿Va a salir el juego Power Rangers en Saturn?

Otra negativa. Por el momento no hay buenas nuevas sobre una conversión peliculera a la grande de Sega.

¿Cuántos juegos de Jaguar va a haber el año que viene?

En Hitech pensamos que el verdadero despegue de la Jaguar en España será precisamente a lo largo del año que viene.

Atari maneja en estos momentos una lista muy amplia, casi feroz, de títulos que muy probablemente verán la luz durante el 96. Además, no te olvides que acaba de salir a la venta el CD Rom de Jaguar (39.999 pts del ala) y que hay muchos compactos en perspectiva. O sea que si te quieres animar...

El Preguntón

Pre-renderizaciones que se pixelan porque no usan TLMMI

David Martínez (Madrid)

He notado que en FIFA 96 se produce un efecto de pixelación, como si estuviera hecho con la técnica 'Point Sampling'. También he oído que en Ultra no pasará esto porque utiliza otra técnica (Tri Linear Mip Map Interpolation). ¿Es verdad que utilizará esta técnica en todos sus juegos?, ¿funcionará el 'TLMMI' también aunque el sprite no esté totalmente renderizado y texturado?

Sí, a ambas preguntas. El TLMMI es una característica del hardware de la máquina, y todos los juegos se programarán utilizando esta técnica. Olvídate del Point Sampling en Ultra.

¿Podremos ver juegos que no utilicen tecnología U64 en la U64, o todos tendrán que utilizarla aunque no sea necesario?

No, eso es incoherente. Todos los juegos que salgan en U64 gozarán de tecnología U64. Incluso se está programando una versión especial de Mk3 con esta tecnología.

¿Podrá U64 reproducir en un televisor cualquier imagen creada en un Onyx de Silicon?

Claro, siempre que haya sido implementada en algún juego. Pero eso ya lo hacen Saturn o PSX en sus fantásticas intros y con algunos gráficos.

Ponme todas las compañías que estén haciendo juegos para U64. Y si puedes, las compañías que andan metidas en el proyecto.

Este mes publicamos un reportaje sobre Ultra 64. En él hablamos de las compañías que hacen juegos para U64 y de todas las empresas que han colaborado en el proyecto.

La Polémica

¡Abajo las reviews de juegos mediocres!

Iván Aparicio
(Madrid)

Ya sé que ningún lector tiene el derecho de exigir una revista perfecta, pero lo mínimo que una revista como Hi-Tech puede hacer, y mas aún cuando se las da de seria y objetiva, es cumplir con lo que ofrece, y estoy hablando ni más ni menos que de la sección "En Vanguardia". Como si no fuera suficiente con endosarnos cuatro "seudoreviews" de juegos de Saturn que ya habían aparecido con anterioridad en otros números y de hablarnos por enésima vez de las maravillosas funciones de la última consola Sega, encima nos cuelan dos reviews de juegos mediocres (o al menos así los calificáis) que no llegan a la puntuación de 5, cuando en el sumario de "En Vanguardia", "prometéis" no incluir ningún juego por debajo del aprobado. ¿Por qué? Una de las respuestas que se me ocurren podría ser que a falta de buen material metéis cualquier cosa de relleno. Trágico. Yo preferiría (y supongo que otros muchos lectores como yo) que dedicáseis esas páginas malgastadas a algún reportaje sobre consolas "alternativas" como la NEC FX o a esos juegos japoneses que jamás llegamos a degustar.

NEO GEO de nueva generación

Marcos Truchado Martín
(Toledo)

Escribo esta carta para hacer una pequeña reflexión de lo que dijisteis en la Hi-Tech número 5 sobre la pregunta del millón. Para mi esa pregunta no existe, porque yo ya he encontrado la solución. Hace unos días tuve la suerte de jugar al Daytona USA en versión casera y recreativa. Cuando jugué a la primera de las dos, estuve con gente que entendía de estas cosas y al echar unas partiditas nos dijimos una cosa: "por esto no se pagan 80.000 pts", quedamos todos de acuerdo en que lo mejor que podíamos hacer era esperar a la Ultra. No porque la Saturn nos haya defraudado o porque creamos que la Ultra es mejor, ya que para esa fecha Saturn mejorará en sus juegos, Atari sacará su Jaguar con el CD, The 3DO Company utilizará la tecnología M2, veremos como es realmente la PlayStation, si es verdad que el CD-i es de "otro mundo", y si consigue sorprendernos SNK con su Neo Geo CD. De momento la que más me gusta es SNK, y hablando de esta consola, ¿por qué siempre no la consideráis como una consola que no es de la nueva generación?, porque he leído en algunas Hi-Tech que a la hora de citar la Neo Geo CD ponía entre paréntesis que este es un caso especial, pues yo no la veo nada en especial salvo que la mayoría de sus juegos son de lucha.

Una lanza en favor de la jugabilidad

REM
(¿De donde?)

Hola amigos de Hi-Tech, mi crítica iría dirigida a las multinacionales y su nueva generación.

¿Hacia dónde vamos? Me explico, ¿estamos dando un paso adelante? o ¿estamos cayendo en un pozo sin fondo?

Y es que estos nuevos formatos nos prometen muchas horas de diversión, a base de gráficos, renderizaciones, texture mappings... y demás vocablos puristas, pero yo me pregunto si no vamos hacia una anteposición de la jugabilidad ante todo lo estético.

Y si es verdad, existen juegos que además de ser bonitos son jugables. Pero aquellos que rompían moldes en tiempos del Spectrum, donde se valoraba más la originalidad a los gráficos ¿dónde quedan? ¿se le acabaron los botes de la esencias a los programadores?. Tal vez la culpa sea del monopolio Nipón, ellos nos imponen, y nosotros no tenemos más remedio que "aguantarnos" quizá porque hemos perdido esa pequeña industria de software nacional que tanto daba que hablar en Europa, pero ellos, los Nipones sólo saben copiarse a ellos mismos. Ya sólo se nos intenta sorprender con unos gráficos bonitos y un sonido sampleado.

Por suerte no seamos tan alarmistas, si es verdad que hay productos que nos atrapan por su sencillez, jugabilidad, los Tetris, Bomberman, Zelda... Theme Park... y no es que no me guste el Virtua Fighter, ni el Daytona, ambos son muy jugables, lo malo es que sólo es el principio de un bombardeo (Virtua Fighter 2, Sega Rally, Ridge Racer 2...). En fin tal vez sea como en el cine que sólo algunas producciones (y tal vez modestas) nos llamen la atención, no por sus gráficos, ni su sonido, ni por ser una gran licencia, sino por ofrecernos algo diferente, un nuevo reto que superar, una adición que no nos deje dormir...

En fin, espero que queden programadores por ahí capaces de esto. Estoy seguro de que si.

Decide entre Saturn y PlayStation

Alberto Sánchez
(¿De donde?)

Saludos a todos:

Enhorabuena por la mejor revista de videojuegos de la nueva ola. Realmente merece la pena sacrificar un par de Daytona por ella.

El objeto de mi carta es hacer llegar mi opinión personal acerca de dos maravillas como son la Saturn y la PlayStation. He de decir que no ha sido nada fácil decantarme por una u otra, pero finalmente creo haberlo conseguido. La dificultad del asunto radica en que las dos son alucinantes, pero como no somos ricos no queda más remedio que decidirse.

Las pasadas semanas he tenido oportunidad de jugar con la Saturn de un amiguete y después de esta experiencia no ha sido difícil salir de la indecisión; os explico: es posible que dicha consola cometa pecados de juventud como vosotros mismos publicáis, pero esto es algo imperdonable para una compañía como Sega que alardea de liderar el sector.

Creo que los arcades Daytona USA y Sega Rally son los mejores simuladores con diferencia, pero la conversión del primero a la Saturn, no tengo más remedio que reconocer muy a mi pesar que me ha decepcionado. Debido a las limitaciones técnicas se ha suprimido la grandeza del arcade con unos

gráficos embarullados y una suavidad mediocre. Panzer Dragoon tiene buenos gráficos aunque resulta algo repititivo cuando has jugado varias veces. Victory Goal es bueno pero no consigue provocar esa sorpresa al jugador que tan necesaria es en un juego de este tipo. Por último Virtua Fighter es posiblemente a mi gusto el mejor de todos. Es muy jugable pero demasiado sencillo en sus gráficos, para una consola de estas características. En definitiva; no es tan bueno como para justificar la compra de la máquina que no presume de barata precisamente, ante una competencia que achucha de lo lindo.

Hace poco he tenido la grata oportunidad de jugar con una PlayStation y para ser sinceros me ha parecido alucinante. En mi opinión su superioridad está fuera de toda duda. Lo mismo opino del fabuloso Tekken; y mejor no hablar de lo que llegará más adelante (Wipe Out, Destruction Derby, Boxers Road, etc...).

Una lista de juegos con una calidad sorprendente; y es aquí donde está el kit de la cuestión, porque las nuevas consolas han de conseguir sorprendernos así como cautivarnos y de esta forma la jugabilidad y la diversión están aseguradas. En vuestra revista la idea que se desprende acerca del tema es una relativa igualdad en ambos sistemas y cuando aportáis alguna ventaja a la consola Sony hacéis mención sobre todo al tema del precio. Yo respeto absolutamente vuestra opinión pero no la comparto; creo que existen muchas más ventajas como la calidad anteriormente mencionada, y no olvidemos que lo que nos interesa ante todo son los videojuegos y no reproductores de video CD o foto CD cuya posterior utilidad es más que dudosa.

Por otra parte, vuestros comentarios de los juegos me parecen completísimos y de sobrada calidad, pero habéis de saber que la información objetiva que nos proporcionáis a veces resulta insuficiente para un lector que, saturado de pros y contras, se encuentra con el dilema de la decisión final.

Espero que no encontréis mi carta demasiado crítica, porque me gustaría acabar proponiendo que la publicarais, y de esta forma poder dar el siguiente consejo a todos mis colegas consoleros: "Busque, juegue, compare y si encuentra algo mejor..." La decisión será la acertada.

Un lector que sabe lo que quiere

Jon Gaztañaga
(San Sebastián)

Viendo vuestra sección "La Polémica" me he animado a escribiros, viendo por fin una sección muy interesante y sin pelos en la lengua. Queriendo hacer algo original, haré uso de mis dotes poético-satíricas 'QUISIERA...

-saber cuanto paga Timer Warner para que Primal Rage sea portada Stop Motion = Tecnología Jurásica (en dura competencia con los movimientos de King Kong).

-encontrar explicación a las "extrañas coincidencias" entre vuestras revistas en lo que artículos y reportajes se refiere (véase FIFA'96 y TLMMI y compañía). ¡LA ORIGINALIDAD AL PODER!

-contener las lágrimas ante la paupérrima conversión de DAYTONA USA que milagrosamente obtiene puntuaciones de sobresaliente. Dos juegos en uno: "simulación" y rol (en busca del camino que nos aparece en el último instante) (por supuesto duramente conseguido para darle emoción).

-poder consolar a los pobres usuarios de la 32X y Mega CD (VAS A AHORRARTE MUCHA PASTA) y convencerles de que el suicidio no es la solución. REALMENTE ESTABAS SORDO, REALMENTE ESTABAS CIEGO.

-saber cuándo pasará la ULTRA de Project a Reality.

-jugar a una recreativa y su posterior conversión sin tener que hacer un Reverse Mode, porque en el mejor de los casos tiene 3 circuitos (no hace falta nombrar a nadie).

-conocer el "gran" número de extraterrestres de Saturno que se comprarán el MPEG.

-saber cuando terminará el efecto Street Fighter II que sufren ciertos juegos como Virtua Fighter, porque a este paso pronto tendremos el Super Virtua Fighter Remix 3. Un poco de respeto.

-que las promesas Nintendo se cumplan. Me gustaría soñar con un Zelda, Mario, Metroid, F-Zero, Stunt Race, Starwing, Killer Instinct, Pilotwings, Donkey Kong, Mario Kart, Castlevania, Probotector, Axelay, Super Tennis y un simulador de fútbol perfecto.

-que la Neo Geo CD no me pareciese un timo (exceptuando su inmediata lectura) y que cambiasen el estilo de juego (¿para cuando un juego de lucha?).

-saber cuántas Saturns había en España para que a 80.000 pelas se haya roto el stock. ¿Será que la crisis y la devaluación no influyeron?

-que se creara una video-revista, la revista del futuro.

-que por iluminación divina se hablara de la música de los videojuegos. Si Koshiro se enterara...

-las revistas de video-juegos no vayan por el mismo camino que el de los PC-s. 500 pelas ya es bastante.

-daros las gracias por leer esta carta-deseo y felicidades al nuevo Pérez Reverte de la redacción: Manuel del Campo y su "deprisa, deprisa". Genial. Hasta la próxima bit-inspiración.

Saturn, por encima de todas las cosas

'Renovarse o morir'
(Sin dirección)

Resulta sospechoso que la mayoría de las cartas que publicáis son para felicitaros y criticar a Sega. Debe de ser doloroso ver como Sega una y otra vez se adelanta en el tiempo a Nintendo y se afianza como líder en el sector, arrasando con su Saturn en ventas, tanto en Japón como E.E.U.U. y Europa. También debe ser duro ver como los programadores de Sega crean juegos de la talla de Panzer Dragoon, VF 2 o Sega Rally para una máquina tan criticada por la prensa especializada. Esta última, algo desquiciada por ver cómo la gente apuesta desde ya por las nuevas tecnologías, desoyendo los consejos de espera de dichas publicaciones.

¿Esperar a qué? ¿a Ultra 64? Una máquina de la que sólo existen promesas y un precio en teoría inferior. Promesas de una compañía que ni siquiera puede rebajar el precio de su actual máquina de 16 bits con respecto a Megadrive. Promesas de una compañía cuyos juegos de 16 bits alcanzan la cifra de doce mil pesetas. Con estos antecedentes resulta complicado creerse una sola de esas promesas.

Cuando jugué en mi propia casa por vez primera con el Panzer Dragoon, comprendí porqué me deshice de mi Megadrive.

Un vistazo a los últimos proyectos de Alias/Wavefront

Cuando los sueños se hacen realidad

Con motivo de la celebración del 'Siggraph', una exposición de nuevas tecnologías que tuvo lugar en Los Angeles durante el mes de agosto, el presidente de la compañía Alias/Wavefront, Rob Burguess, presentó los dos revolucionarios proyectos en que la empresa americana está trabajando. Por un lado, el sistema Maya, una puerta abierta al futuro en el terreno de la creación digital, y por otro, la versión 7.0 de su 'PowerAnimator', una de las armas más eficaces en el diseño por ordenador.

El 'Proyecto Maya': Hacia un nuevo nivel de creación digital

Alias ya diseña el futuro. La compañía americana ha oteado el presente y no le ha convencido el panorama. Dicen sus responsables que mientras la industria ha hecho divertidos avances durante estos años, en **Alias se ha llegado a un punto que hace necesario dar un salto hacia nuevas posibilidades tecnológicas**. Que los artistas y diseñadores gráficos más 'informatizados' esperan más. Así que se han puesto trabajar, mejor aún llevan dos años haciéndolo, en un **nuevo modelo de software creativo** que amplíe los límites impuestos por las herramientas actuales. A esa nueva experiencia es a lo que llaman 'Proyecto Maya'. Y queda entendida como una vía rápida para obtener una **visión de futuro en el devenir de la industria gráfica** asistida por ordenador.

Sí, ya, todo esto suena muy bonito, muy técnico, pero **¿qué es lo que de verdad pretende esta gente con eso que llaman Maya?** Muy sencillo. Esta revolucionaria arquitectura de trabajo afectará especialmente a la **industria del cine y los videojuegos**. El objetivo pasa por **crear actores sintéticos**, caracteres generados por ordenador que interactúen con los directores, decorados y **entornos digitales que sustituyan a los platós de siempre...** Y para construir todo eso, el 'Proyecto Maya' **elaborará herramientas y programas** que incidan especialmente en el **realismo de los gráficos, la calidad del entorno** y el nivel de experiencia creativa que acumule el diseñador en el manejo de herramientas digitales.

Ya falta poco para que Maya se haga realidad. En cuestión de un año, **Alias ha prometido tener en la calle la primera muestra palpable** de lo que hasta ahora son bellísimas palabras.

PowerAnimator versión 7.0: Alias mejora lo 'inmejorable'

En el mismo recinto en que Alias presentaba su 'Proyecto Maya', el **Centro de Convenciones de Los Angeles**, tuvimos oportunidad de acceder a las primeras demostraciones de la versión 7.0 de PowerAnimator. Concebida como una **herramienta de diseño gráfico fácil, sencilla de utilizar y casi perfecta**, esta nueva edición del clásico de Alias nace con la **intención de poner al alcance de los artistas informáticos un nuevo entorno en el que desarrollar sus creaciones**.

Entre las mejoras que propone con respecto a los anteriores programas de la saga, la versión 7.0 incluye un **interface de nueva generación, sistemas para ahorrar memoria en 'renders', una especie de ayuda on-line, 'plugg-ins' para añadir nuevas herramientas** y una mayor rapidez en la velocidad de proceso y cálculo en el tratamiento de las imágenes.

Power Animator 7.0 saldrá a la venta en los Estados Unidos durante el mes de noviembre, al precio de 4.995$. Nada del otro jueves si tenemos en cuenta que este programa es responsable de los **efectos especiales de películas como Batman Forever, Casper, Juez Dredd, Pocahontas, Apollo 13 y Johny Mnemonic.**

Aplicaciones prácticas de última generación

¿Cómo y dónde trabaja Alias?



CASPER.* Efectos especiales de Industrial Light & Magic sobre PowerAnimator.** *La velocidad de construcción de modelos de PowerAnimator permitió a estos encantadores fantasmas acaparar la **acción del filme durante 40 minutos.** Las imágenes generadas por ordenador 'dieron alas' a **Kyle Odermatt, supervisora del modelado digital de los personajes.

***JUEZ DREDD.* Efectos especiales de Kleisser-Walczak sobre Composer, Visualizer, Kinemation, PowerAnimator, Dynamation e IPR.** *Joel **Hynek**, responsable de los FX del filme: "Queríamos crear un nuevo mundo presidido por un nivel de acción constante. Cada detalle era vital, **así que decidimos usar el mejor software de desarrollo gráfico disponible.**"*



LAWNMOVER MAN 2.* Efectos especiales de Cinesite sobre PowerAnimator.** *El programa de Alias prestó a los responsables de los efectos especiales del filme todo el **músculo tecnológico y la libertad creativa necesarios** para llevar a cabo algunas de las **secuencias gráficas más ambiciosas jamás vistas en una película.

***CADENA DE TELEVISIÓN NBC.* Apertura de las 'noticias de San Francisco', de Telezign sobre PowerAnimator.** *Joseph **Shingelo**, director de animación: "Alias permite interactuar hasta tal punto con el modelado 3D que incluso podemos **explorar cualquier opción en las fases iniciales de diseño.** Estamos encantados con el poder creativo de estas herramientas."*



DONKEY KONG COUNTRY 2.* Gráficos y animaciones de RARE sobre PowerAnimator.** *Si comparamos las imágenes renderizadas del primer DKC (el mega-éxito de ventas de Super Nintendo) con lo que Rare ha conseguido en la segunda parte, nos daremos cuenta de la **capacidad para crear realismo, para superar los efectos 3D, que incluye el nuevo set de herramientas de Alias.

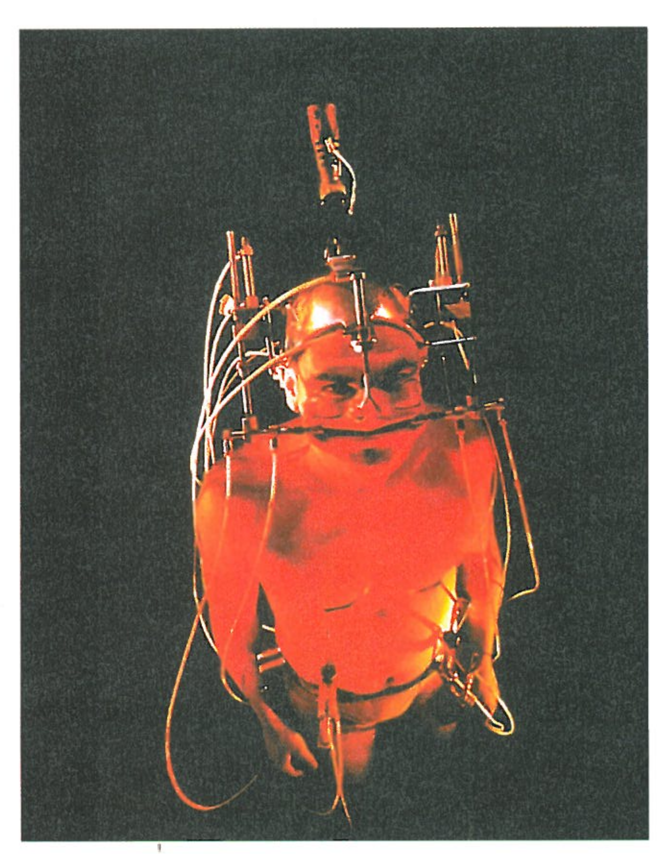
ART FUTURA 95

bajo el síndrome del ciberespacio

La siempre sorprendente exposición Art Futura celebrará su sexta edición este año, entre el 18 y el 22 de Octubre, en Madrid. Bajo el epígrafe "Comunidades Virtuales", Art Futura volverá a mostrar a sus visitantes las últimas tendencias artísticas, con especial atención hacia las autopistas de la información y el mundo virtual que se está generando entorno a ellas.

Año tras año, Art Futura está cobrando cada vez más relevancia gracias a la **habilidad de los organizadores para seleccionar los temas más candentes** en el ámbito de los movimientos culturales del siglo XXI. En esta **sexta edición** prácticamente se han visto obligados a **profundizar de forma definitiva** en ese mundo imaginario llamado **Cyberespacio**, un **complejo universo formado por la conexión de todos los sistemas informáticos de la humanidad**, que supone una alternativa al mundo real.

Art Futura quiere **ahondar en las relaciones humanas a través de ese Cyberespacio**, como punto de partida de una **emergente sociedad virtual** que tal vez pueda sustituir a la actual en los próximos siglos.



Es lo que se ha dado en llamar **"Comunidades Virtuales"**.

Actualmente hay **más de 30 millones de usuarios conectados a Internet** -el sistema que mejor representa la idea del Cyberespacio- y se calcula que a finales de la década se alcanzará una cifra de 300 millones. **Art Futura 95 tratará a fondo todos estos temas mediante conferencias, mesas redondas y seminarios,** en los que participarán personalidades tan importantes como **Mark Frauenfelder** -editor de la revista Wired- **Carl Loffer** -creador del proyecto Virtual Polis-, **R. Ascott** -artista telemático- y **J.C. Herz** -autora del libro "Surfing the Internet"-. Entre todos tratarán de analizar lo que muchos consideran ya **"la futura forma de convivencia humana"**.



Imágenes como la que veis estarán a la orden del día en Art Futura. En el cine estereoscópico disfrutaréis de animaciones y experimentos imposibles con imágenes que 'se escapan' de la pantalla.

Uno de los puntos fuertes de la exposición será el Epizoo del artista Marcel.Li Antúnez. Se trata de una experiencia totalmente innovadora en la que el público es el gran protagonista. De hecho, la participación de los espectadores es uno de los objetivos en este Art Futura 95.

MANIFIESTO ART FUTURA 95

La importancia que esta cobrando la idea de ciberespacio en nuestra sociedad es tal, que en **Art Futura 95 se ha elaborado una especie de manifiesto** del que ahora transcribimos algunas máximas:

- "El ciberespacio es la clave. **Internet es la clave**. Estar conectado es la clave. Para **acceder a los paraísos virtuales** que sólo existen al otro lado de la pantallas de los ordenadores".
- "El **espíritu comunitario está resurgiendo** en el ciberespacio".
- "Si hace un par de décadas se hablaba de comunas y de compartirlo todo, ahora **les toca el turno a las comunidades virtuales, a la vida en las redes**".
- "La **comunicación entre ordenadores** individuales a través de **Internet**, ya permite a los usuarios crear **estructuras en un nuevo territorio, paralelo al del estado**,que en el futuro podría servir de alternativa a la geografía terrestre".

DELICIAS VISUALES

Las propuestas de Art Futura no se acabarán con las Comunidades Virtuales. Además, se **expondrán diversos trabajos de artistas de todo el mundo. Será en el Centro Cultural de la Villa y en la Estación Futura**. He aquí los más destacados del repertorio:

- **ART FUTURA SHOW:** Una sección ya clásica en la que se mostrarán los **últimos trabajos en animación por ordenador**, alta definición, **películas estereoscópicas**, videos experimentales y musicales.

- **CINE ESTEREOSCÓPICO:** Un **nuevo y perfeccionado cine en 3-D**. Está basado en **sofisticados sistemas de lentes polarizadas**. Ofrecen **imágenes que parecen "saltar" de la pantalla**.

- **INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC:** La compañía de efectos especiales de **George Lucas** (Parque Jurásico, Forrest Gump o La Máscara) presentará sus **últimos trabajos, con especial énfasis en la serie Star Trek**.

- **TECNOLOGÍAS VIRTUALES EN ESPAÑA:** Destacan las **joyas diseñadas por ordenador** de **Alex Antich**; **"Nuevas imágenes del Ozono Virtual"**, de **Virtual Graphics** (Tenerife); o el **proyecto "Interaptor" de Eptron**.

- **THE NET:** Aprovechando el evento, también se **estrenará una nueva película ciberespacial. El filme se llama** "The Net", está protagonizado por **Sandra Bullock** (Speed) y ya ha sido catalogada como **la más potente de las películas "ciber"**.

- **EPIZOO:** El artista **Marcel.li Antúnez** presenta una obra que participa de distintos ámbitos artísticos. En ella se puede ver un **cuerpo humano recubierto de mecanismos**, expuesto al público y sometido a la interacción de algunos espectadores. Un espectáculo diferente que promete ser uno de los puntos fuertes de Art Futura 95'.

El punto final será una **macro fiesta de despedida** en la que explotaremos entre tanta **imagen sintética, música "performance" y entornos virtuales**.

Parecidos razonables

Adivinen quién fue primero...

Saturn y PlayStation andan a la gresca... una vez más. Pero el problema no está ahora en saber quién ha vendido más, sino en algo más delicado. **Hablamos de originalidad**. De 'copias', para ser exactos. Aquí tenéis **cinco ejemplos rotundos de juegos** que, bajo distinto nombre y soporte, nos invitan a disfrutar de **argumentos, gráficos y hasta puestas en escena similares**. Hay que darle unas cuantas vueltas para descubrir si el origen de este **ejército de replicantes está en la casualidad**, el espionaje o es que resulta que ya no hay más ideas para crear videojuegos.



*A la izquierda, **Ace Combat en versión PlayStation**. A su lado, **Wing Arms en SegaSaturn**. Ahora, busquen las diferencias.*



***Daytona USA** (izquierda) para **Saturn**, y **Destruction Derby** (derecha) en **PlayStation**. Parecidos razonables, ¿verdad?*



*¿Que si son el mismo juego? No hombre, uno es **Kileak the Blood, en PlayStation** (izquierda), el otro se llama **Robótica y se juega en Saturn**.*



*Esas comparaciones, que se vean. A la izquierda del ring, **Tekken en PlayStation**. Y a la derecha, el forzudo y renovado **Virtua Fighter Remix** para Saturn.*



*Otra casualidad jugable. **Cyber Speedway, SegaSaturn**, a la izquierda. Y **Wipeout**, la genialidad de Psygnosis para **PlayStation**, a la derecha.*

HI

• **Bandai**, por afianzar su interés en el proyecto Pippin y dar a conocer juegos como ZXE-D, la portada de este número.

• **Psygnosis**, por aprovechar al máximo las posibilidades que brinda el hardware de PlayStation.

• **Internet**, porque está en boca de todos y sólo se oyen cosas estupendas sobre sus posibilidades. Nosotros no vamos a ser menos...

• **Ultra 64**, por mantener viva la esperanza de que acercarse a la nueva generación no tiene porque costar un ojo de la cara y algún que otro diente.

Opina el crítico



• El **ECTS**. Sí, sí que había muchas cosas nuevas, pero jamás habían tratado a la prensa de semejante manera. ¡Serán déspotas!

• **Capcom**, por su discreta aportación a los chips de nueva generación. Su 'Street Fighter The Movie' ha dejado indiferente al personal más puesto.

• **Shinobi**, por que la conversión de todo un clásico de Mega Drive a Saturn merece más esfuerzo y dedicación por parte de los diseñadores.

• **Electronic Arts**, por haber retrasado el lanzamiento de las versiones PSX y Saturn de FIFA 96. Claro, es que 'petaba' por todas partes...

Zona Caliente

El fiable CTW inglés ha decidido no publicar una página de publicidad de la compañía Virgin. Se quejaba el semanario de que el anuncio era violento e hiriente. Dicha página se basaba en una serie de fotogramas de la película 'El perro andaluz', de Buñuel, bajo el lema de Córtalo! El crítico no entiende la reacción británica, pero se ve desconcertado cuando pasa algunas páginas y se encuentra con una salvajada marca Psygnosis, en la que dos jóvenes con resto de sangre en la nariz 'sucumben' ante los efectos de Wipeout. Ante tamaña visión, el que suscribe ya no sabe si todo es una maniobra de marketing de Virgin, o es que es verdad y todos nos hemos vuelto locos, o resulta que no se mide a todo el mundo por igual. Espero llamadas. Y que me expliquen.

Fdo.: El Crítico.



¿Astronauta López?

No, no hemos tenido la suerte de fotografiar al popular astronauta español con destino: el espacio,la última frontera. Que más quisiéramos. Vamos a dejarlo en un imitador sin mala fe que promocionaba uno de los últimos juegos de Maxis, durante la celebración del ECTS. El chaval al menos da la talla, pero seguro que no se atrevió a a salir del 'stand' vestido de esa guisa.

HOBBY

HItech